ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

REVISTA

AÑO 4/ N° 15- JULIO-AGOSTO-SEPTIEMBRE DE 2024

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

CÓMICS

ILUSTRACIONES

ARTÍCULOS

ENTREVISTAS

NOTICIAS

15

SUMARIO

En portada:
Ilustración: "Amarilla", de Jaz Tattoo.

REVISTA ¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA

AÑO 4 NÚMERO 15.
Julio-Agosto-Septiembre de 2024.
Publicación trimestral.

Editorial.....03

Citas sabias.....04

Flash noticioso.....05

Análisis de la estructura sintagmática de una historieta, por Osman Acasio.....07

Cómic de autor: Animatoon, de José Iglesias.....08

Catálogo Panacómic. Reseña y Valoración.....10

Cómic de autor: El trobador y la princesa, de Kary Carmona.....11

Para Wildring García, parte del proceso creativo debe ser analógico, por Lope Marín.....13

Cuento falconiano presentado en formato cómic, por Osman Acasio.....15

Cómic de autor: Ultramouse, de Cesar Carrasquel.....16

Reseña cómic Ciudad Vertical, por Osman Acasio.....19

Cómic de autor: Las aventuras de herr kapitan Rudolf Mendt. Episodio 2 El Amerikano, de Mario Villegas.....20

Reseña. Liga venezolana de superhéroes, por Osman Acasio.....25

Cómic Adaptación. Un Poema, de David CH.....26

La Abyayala de Osterman, por Simón Petit.....29

Cómic de autor: Demiurgo, de Jesús Pulido.....33

Entrevista a un historietista. Alexis Ziritt.....35

Cómic de culto: Década de los 70. Alado y los Bucaneros. Episodio 8, de Angel Parra.....39

Ilustración Científica: Dibujando las ideas para desarrollar un robot pintor (Parte 2), por Enrique Acasio.....41

Jugando un rato con AI Cómic Factory., por Osman Acasio.....45

Cómic de autor; Altanera. Enlace funcional. Episodio 3, de Acasio.....50

Entre abejas del Amazonia, camarones, enlatados y mangakas, por Osman Acasio.....55

Cómic de Autor: Eldritch Cthulhu Investigador, de Gepsiko.....56

Robotismo: Técnica Kanayama/ El Manifiesto Kar-Antunez, por Enrique Acasio.....62

Composición Perfecta: Análisis de un calendario lunar representado en un petroglífo geométrico localizado en el Cerro de Santa Ana. Estado Falcón, por Enrique Acasio.....70

Galería Hallaco.....72

Galería Hallaco Portadas.....77

Galería Fanart.....79

Galería Diseño de personajes.....80

Galeria Paleoarte.....81

Galería Arte urbano.....83

15

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 4 NÚMERO 15.
Julio-Agosto-Septiembre de 2024.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Enrique Acasio
Mario Villegas
Simón Petit

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Lo prometido es deuda. Llega a sus manos una nueva entrega del magazine venezolano dedicado al cómic y las ilustraciones que se crean en nuestro país. Siguiendo la línea editorial del reader digest presentada desde la primera edición de la revista, ¡Hallaco! recurre una vez más en este nuevo número a la recopilación de ensayos y creaciones de autores venezolanos colgados en la web y otras revistas, así como a la publicación de cómics inéditos. Con respecto al material recopilado, se trata de ensayos y artículos que a pesar de ser concebidos y divulgados hace años, por su carácter imperecedero siguen siendo tan vigentes el día de hoy como el día que fueron publicados. Tambien colaboran con la revista, ensayistas que aportan su punto de vista con respecto a las artes pictóricas, el cómic y las ilustraciones. El propósito de esta linea editorial es entregar un ejemplar modelo basado en lo más representativo de nuestros autores de comics que sirva de referencia a los interesados que quieran ahondar en el medio historietístico nacional. Que se convierta en una vitrina expositora de las obras de nuestros creadores. Así como en una guía referencial para nuestros lectores que quieran mantenerse informado de este apasionante mundillo. Encontrará en su interior secciones fijas como flash noticiosos, reseñas, artículos de opinión, tutoriales, galerías de ilustraciones, historietas, mangas y mucho más.

Siéntanse entonces libres de servirse de la revista ¡Hallaco! como medio informativo para ponerse al corriente y estar enterado de lo que acontece en materia de narrativa gráfica creada en nuestro país. Solo esperando que disfruten de su contenido tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

Osman Acasio.
Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

CONFERENCIA LA ILUSTRACIÓN COMO ANIMACIÓN.

El historietista Rafael Marquina dicta conferencia La ilustración como animación. 1era Generación del Diplomado ULA en ilustración, el sábado 23 de junio 3:00 pm en el marco del Festival de Cine de Animación El Ojo Iluso, realizado en San Cristobal, Venezuela.

SE VIENE UNA SECUELA.

El historietista Edwin Arrieta, anuncia en sus redes sociales, el estar trabajando en la segunda entrega de su manga Draftman. La obra made in Cabimas será lanzada muy pronto y contará con el respaldo de la editorial JL Studio, de Puerto Rico, para su impresión y distribución.

LORG Y SKO.

El historietista Ry Jimenez, anuncia en sus redes sociales, el estar trabajando en su más reciente proyecto gráfico titulado Lorg and Sko Capitulo 4.

CÓMICS EN EL EXILIO.

La editorial venezolana Exodo Cómics, con sede en Chile, anuncia en el portal Asociación de Creadores de Cómics de Venezuela el lanzamiento oficial de su obra Crónicas Superheróicas Lambda. Un cómic de superhéroes en el que partipan los artistas Sting Weiss, Manuel Velasquez y David Madrid, disponible en Amazon y en las principales comiquerias en Santiago de Chile.

UNA HISTORIETA A LO TIN TIN.

El historietista Miguel D Abreu anuncia el estar trabajando en su próximo cómic de autor que llevará por título Bruno Brunner, una historieta a lo Tin Tin, de Hergé, protagonizada por un periodista paranormal tras la constante búsqueda del hecho noticioso. Cómic que contiene lenguaje explicito, contenido sexual y violencia.

CITAS SABIAS.

"Empecé a dibujar rayando las paredes en casa de mi mamá, ella en lugar de sólo darme dos correazos me inscribió en clases de dibujo a los 6 años, igual me dio los dos correazos pero ahora me dedico a ilustrar en hojas de papel y no vandalizando propiedad ajena".

Kary Carmona.
Historietista caraqueña.

"Si se te queda la mente en blanco en el medio de una historia, es tu subconsciente diciéndote que no le gusta lo que estás haciendo".

Ray Bradbury.
Escritor. Autor de Crónicas marcianas.

"Soy creyente de que el entretenimiento es un producto de primera necesidad. El entretenimiento es necesario para el ser humano en general, más allá de entretener, desarrolla las capacidades de las personas y ayuda a hacer catarsis con cosas que experimentas, pero no sabes cómo aproximarte a ellas. Es un espacio para crecer".

Andrea Hernández.
Historietista. Ilustradora de obras como Un cuento de Camino, Cumulonimbus y Santa Sofía: Ciudad de corazón frío.

FLASH NOTICIOSO

EXAMEN DE ADMISIÓN.

El historietista caraqueño Wildring García anuncia en una entrevista para el portal digital simbold, el estar trabajando en un nuevo cómic de su autoría titulado Examen de admisión. Una obra de corte steampunk , donde García construye una narrativa sustentada en la premisa de una simple pregunta: ¿Qué hubiese pasado si un joven Adolf Hitler fuese aceptado en la escuela de artes de Viena? A partir de esta interesante interrogante, Wildring García crea un mundo de posibilidades donde también busca plasmar la compleja responsabilidad que descansa sobre los hombros de un docente.

UNA HISTORIETA DE AMOR EN LAS ALTURAS.

Cúmulonimbus es el nuevo cómic de Lygno productions, creado bajo la escritura de Moris Rauseo y las ilustraciones de Andrea Hernández. Obra inspirada en Pixar, que fue presentada bajo el sello de "Lygno Presenta" el 6 de julio en el My Hero Fest de la ciudad de Caracas en formato impreso.

UN CÓMIC DE CARACTER FILOSÓFICO/EXISTENCIALISTA.

El historietista caraqueño Jesús Pulido presenta su más novedosa propuesta gráfica, un cómic de caracter filosófico/existencialista, consistente de una página, titulado Demiurgo que publica en la cuenta Ilustradores Venezolanos, en facebook.

FLASH NOTICIOSO

EVENTO ARTE DE JUGUETES.

El 19 de julio se celebró en Caracas la 2da edición del Festival Internacional de ArtToy, en el Instituto Creativo Digital, Multicentro Empresarial del Este, torre Libertador. Un evento organizado por Los Guichos y el Programa de Amigos del Noveno Arte –P.A.N.A como una convocatoria abierta para crear Kaijus, charlas y exposición de juguetes.

MINICÓMICS EN FANZINE.

El historietista caraqueño Wildring Garcia -Wildringnismo publica su más reciente obra titulada Cazadoras de Vapor. Un cómic de género Steampunk presentado en formato fanzine minicómics DIN A7, blanco y negro, de 8 páginas. En su cuenta de Youtube, el artista postea videos donde muestra el proceso completo para crear tanto el Episodio 1 como el Episodio 2 de la serie, desde el bocetado, la ilustracion, el entintado y el maquetado a fanzine minicómic, presto para su impresión y dsitribución.

ÁNGEL DE LA GUARDA.

La mangaka caraqueña Reenave publica el capítulo 2 de su manga de autor Angel Guardián, en el portal medium.com. Un webcómic posteado tanto en Español como Inglés, cuya trama gira en torno a Ángeles de la Guarda.

UNA SEGUNDA ENTREGA.

Se viene una nueva edición del libro de cómic Maracapana. Guacaipuro y la gente eterna, escrito por Rogny Sotillo, ilustrado por Jesús Pulido, Gepsiko y Alcides Marcano -DAM, según comunica Wilustrador en su cuenta de Instagram, quien se ocupó de ilustrar la portada del libro.

SU PRIMER MANGA.

La mangaka Oriana Lefebre se embarca en su primer proyecto manga y crea su obra Stellar Seed (Semilla estelar), un manga de 21 páginas, blanco y negro, temática Seinen y de Ciencia ficción. Un proyecto que la autora describe en su cuenta de Instagram como “un viaje de pasión, creatividad y aprendizaje”. Proyecto encarado, gracias al desafío Japana, tutoriado por el historietista Rongny Sotillo del grupo PANA.

UNA NUEVA ENTREGA DE MARTILLO BIÓNICO.

El historietista Acasio anuncia en sus redes sociales el estar trabajando en una nueva entrega de Martillo Biónico, esta vez en estilo gráfico cartoon, pensado para su publicación en formato fanzine comicStrip de periódico. Un cómic de caracter serial diseñado en entregas de una sola página.

PRIMERA HISTORIETA GENERADA CON IA DE VENEZUELA.

El cómic Altanera, del historietista falconiano Acasio, se considera como la primera historieta generada con Inteligencia Artificial de Venezuela. Creada en el año de 2023, en el marco de cumplirse los 100 años de historia del cómic venezolano, empleando el generador de imágenes Stable Diffusion, Acasio establece un precedente en el medio artistico al usar esta innovadora tecnología para contar historias. Altanera número 1. Enlace funcional, es un cómic de ciencia ficción que se encuentra hospedada en panacomic.com, presta para su lectura libre. Tambien se puede encontrar en el portal Webtoon.

FLASH NOTICIOSO

BLOG DE ANIVERSARIO.

El 18 de agosto del corriente año, el blog informativo Sobre Ilustraciones y cómics, escrito por Osman Acasio, y publicado semanalmente en su cuenta personal de facebook, cumple sus 10 años de vida editorial. Un 18 de agosto de 2014, Acasio publica el que sería el primer post del blog titulado "Entre adaptaciones, compilaciones y soportes emergentes", donde el historietista falconiano comunicaba sus proyectos gráficos que cocinaba en ese momento. A partir de allí, Acasio se propuso dar a conocer sus obras y la de otros artistas nacionales en su proposito de aupar la cultura de cómics que Venezuela pos publicada por primera vez en 1957ee y mostrar lo que aquí se produce.

NOTICIAS INTERNACIONALES.

MAFALDA ANIMADA.

¡La genialidad de Quino cobra vida! La icónica historieta argentina, Mafalda tendrá su propia serie animada en Netflix, de la mano del ganador del Oscar Juan José Campanella.

EL ETERNAUTFLIX

Sobre la adaptación de "El Eternauta", como serie Live Action en Netflix, se tiene noticias que será protagonizada por Ricardo Darín, dirigida por Bruno Stagnaro, y co-guionizada con el también actor Ariel Staltari. La serie basada en la legendaria historieta argentina de Héctor Germán Oesterheld y Francisco Solano López, publicada por primera vez en 1957 tendrá seis episodios y se espera su estreno para el próximo año.

MEME INTERNÁUTICO

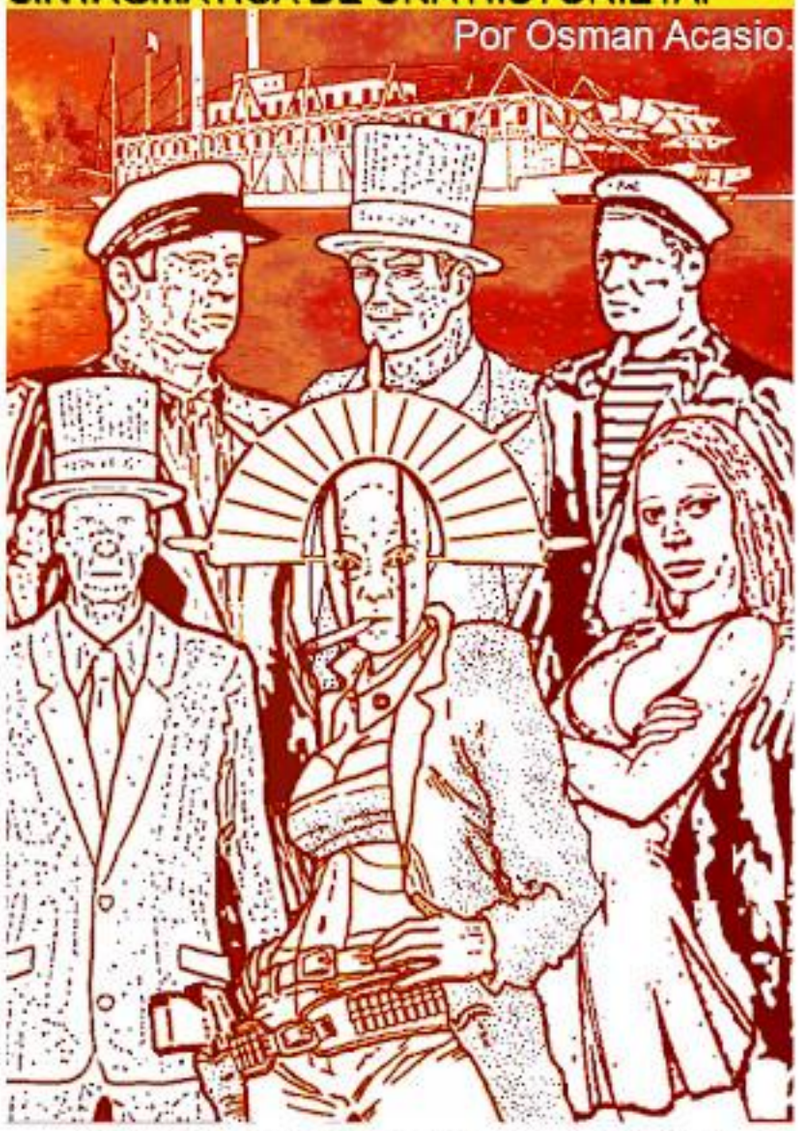
Por El internáuta fantoche

LA EXPERIENCIA DE LECTURA DE UN CÓMIC EN FORMATO FÍSICO, JAMÁS PODRÁ SER IGUALADA POR LA LECTURA DE CÓMICS DIGITALES.

SE TENÍA QUE DECIR Y SE DIJO.

ANALISIS DE LA ESTRUCTURA SINTAGMÁTICA DE UNA HISTORIETA.

Por Osman Acasio.

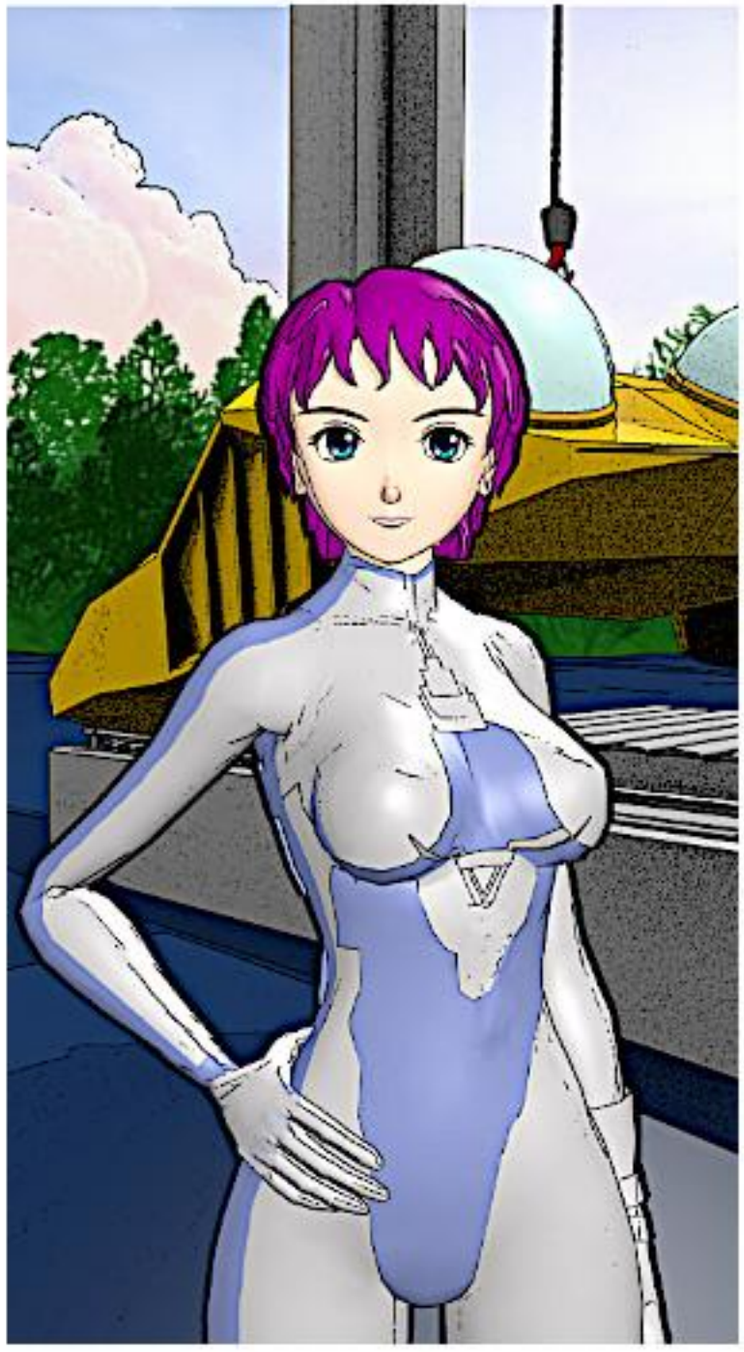


El cómic como lenguaje narrativo, se encuentra sustentado en una sintaxis estructural que le da cuerpo y forma. El fin de dicha estructura no es más que el de darle soporte al mensaje. Ahora bien, gracias al trabajo de investigación de grandes científicos estructuralistas dedicados al estudio sintagmático del mensaje narrativo como Vladimir Propp o Claude Bremond, el cómic como lenguaje, no escapa de esta corriente y por ende, es susceptible de análisis y estudio. Es decir, una historieta puede volverse objeto de interpretación y análisis y, por supuesto, un asunto de discusión teórica.

Aplicando el método de Propp para hacer el análisis estructural y morfológico de un cómic, podremos desglosarlo, examinarlo y estudiarlo para comprender mejor su contenido. Ahondar en su mensaje. El propósito de este análisis es el de intentar una primera aproximación al estudio de nuestra narrativa gráfica (un cómic hecho en Venezuela) a la luz de los modernos análisis morfológicos y estructurales. En este caso en particular, aplicando el método Propp. Una vez comprendamos a todas luces la estructura narrativa de un cómic, los eslabones que la conforman, y su composición, como historietistas, estaremos en la capacidad de contar mejores historias, sustentadas en las teorias y el conocimiento de grandes cuentacuentos.

Referente al científico ruso Vladimir Propp, luego de realizar un exhaustivo análisis a 100 cuentos folklóricos de su país, Propp descubrió que estos, concretamente el de los cuentos maravillosos, obedecía a ciertas reglas de composición válidas para todos ellos. Encontró que todos los cuentos maravillosos, al menos los rusos, parecían haber sido elaborados en base a un mismo esquema general. Introduce un concepto fundamental para el estudio del cuento. El concepto de función. Deduce una fórmula general, una fórmula canónica para los cuentos maravillosos. Determinó así que el cuento popular puede volverse objeto de interpretación y análisis y, un asunto de discusión teórica.

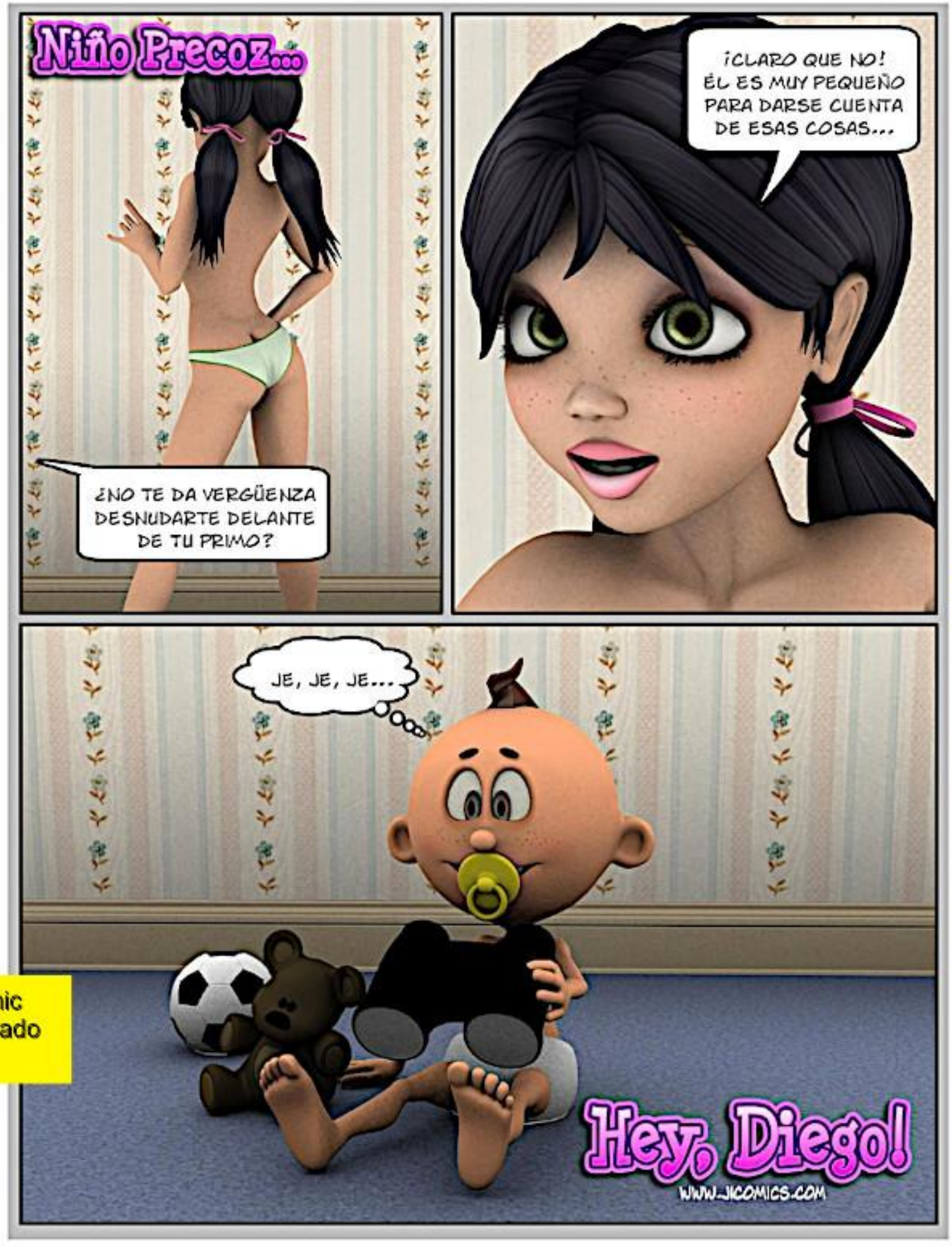
Mediante las investigaciones de Propp, estudiando su tabla de funciones ly estudiando su fórmula canónica para el cuento maravilloso ruso, bien podríamos nosotros los historietistas aplicar estas herramientas de estudio para sondear y analizar nuestras creaciones considerando su morfología. El uso de esta herramienta bien podría suponer todo un avance significativo en la concepción y creación de relatos maravillosos, en la medida que comprendamos y entendamos analíticamente su estructura narrativa.



CÓMIC DE AUTOR: JOSÉ IGLESIAS

Cervezas... (2011), de José Iglesias. Cómic perteneciente a la serie "Animatoons", publicado originalmente en jicomic.com.

CÓMIC DE AUTOR: JOSÉ IGLESIAS.



Niño precoz (2011), de José Iglesias. Cómic perteneciente a la serie "Hey, Diego", publicado originalmente en jicomic.com.

CATÁLOGO PANACÓMIC. RESEÑA Y VALORACIÓN.

URBA CENTRO. Número 3, de Aduin Nava.

-Otra excelente entrega de esta emocionane historia ambientada en el noreste del lago. La página de resumen al principo es super efectiva para los que no recuerden muy bien lo que pasó en el número anterior (Aunque siempre puedes volver a leerlo, que igual da gusto). **Cinco estrellas.** Daniel Figueredo. Junio 20, 2024.

HEROINA, de Kary Carmona.

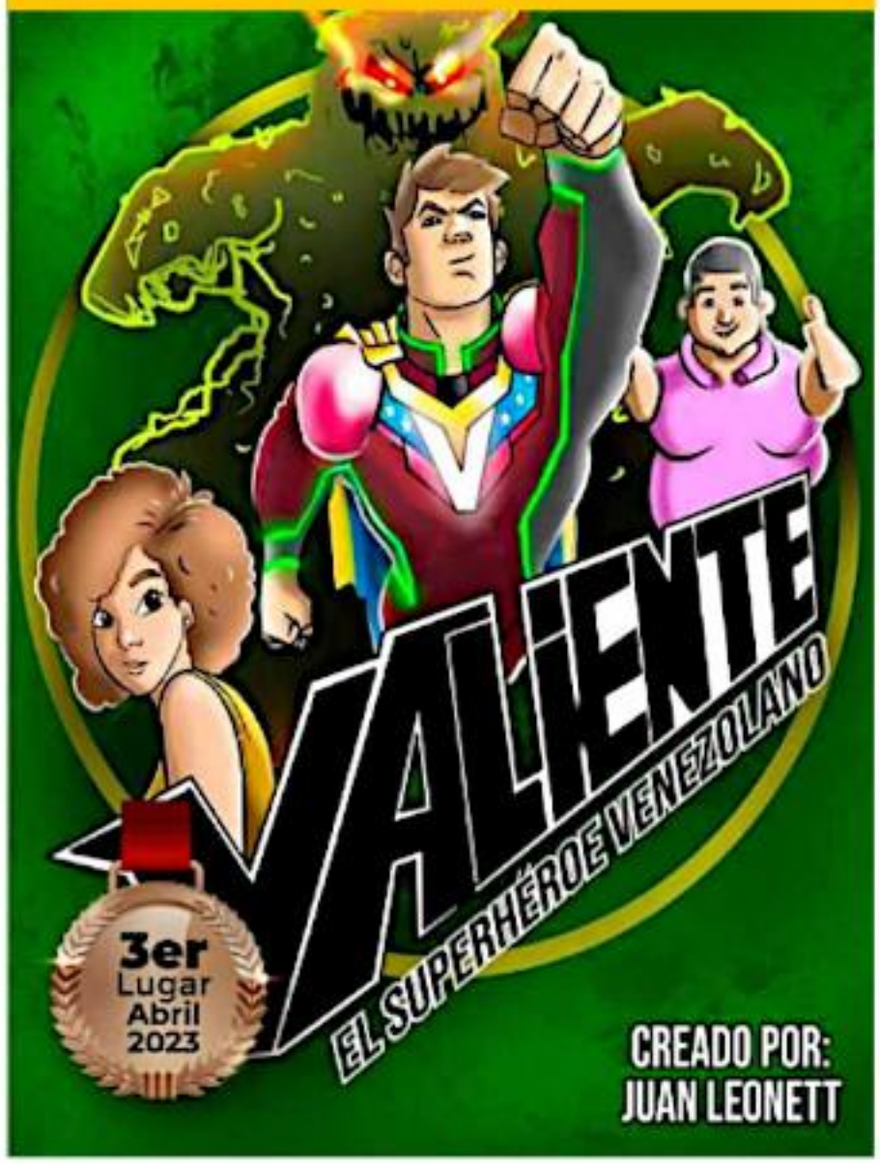
- Excelentísima historia con un estilo variante que demuestra que la autora está cómoda dibujando lo que sea que se proponga, y que va de la mano con el desenvolvimiento de la historia, pero no digo más para no darles el spoiler. Espero disfruten cada página y viñeta , como lo hice yo. **Cinco estrellas.** Daniel F. Febrero 1, 2023.

- Amé y lloré vale. **Cinco estrellas.** Mrconsejos87. Marzo 14, 2024.

PUEDO VER GATITOS MUERTOS, de los hermanos Bisbal.

-La relación entre la infancia y la muerte no suele presentarse de una manera tan amistosa como se presenta en esta historia, los gemelos Bisbal logran sorprender en el comic infantil con un mensaje enternecedor y lleno de inocencia.**Cinco estrellas.** Daniel R. Ffebrero 26, 2023

VALIENTE. Número 1, de Juan Leonett.



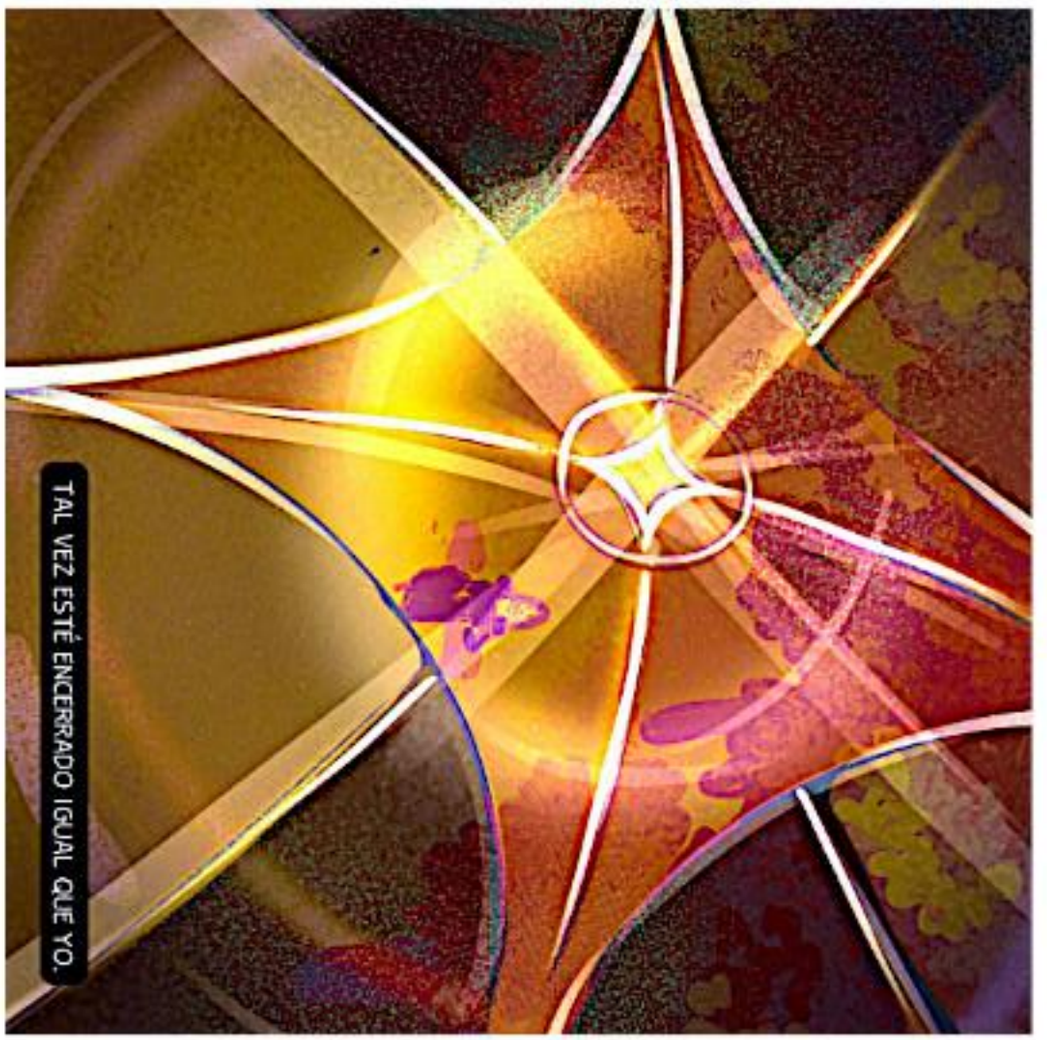
- El único y mejor cómic que he leído, me encanta! jajaja xD. **Cinco estrellas.** Ma.valentinasmarin. Abril 3, 2023

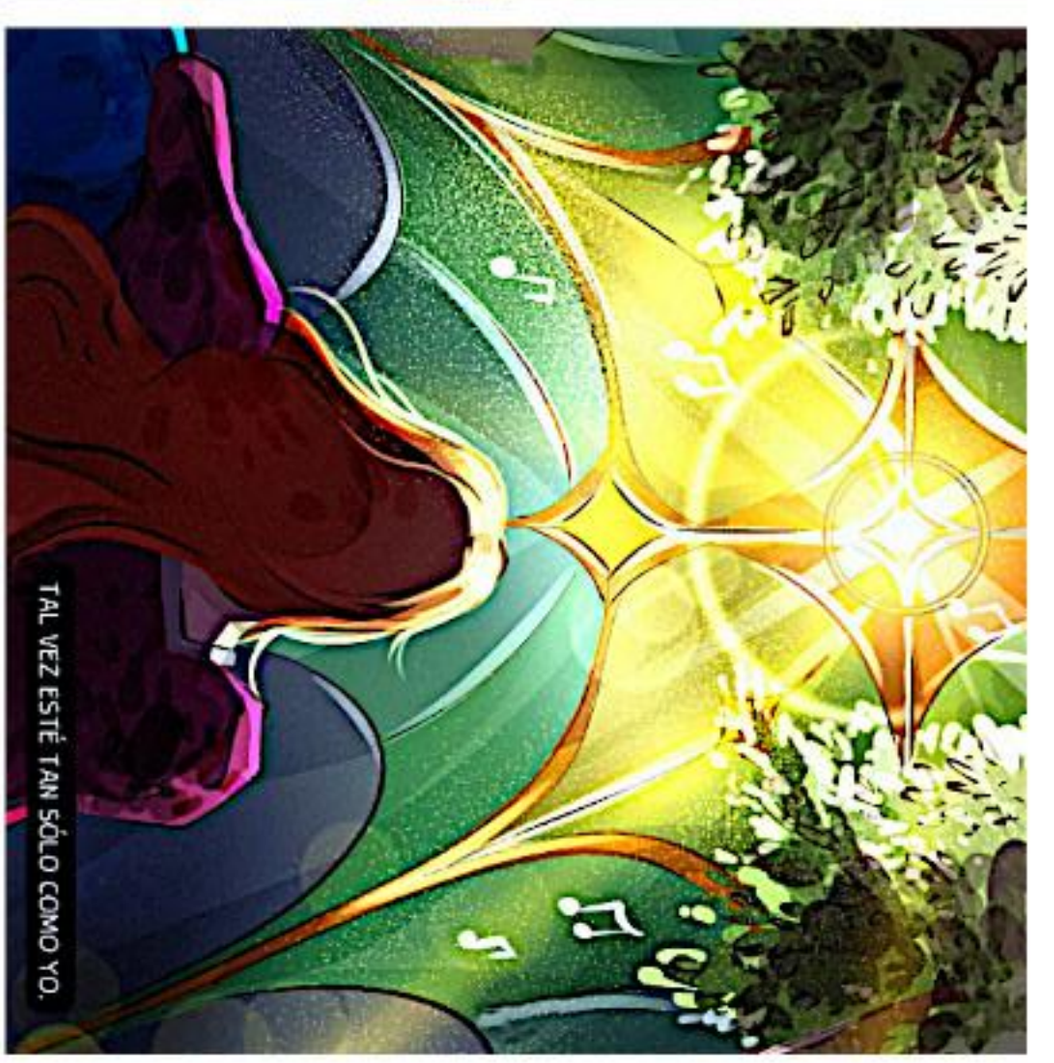
- Estilo de dibujo colorido y agradable, tiene dificultades sin embargo a la hora de echar el cuento DENTRO de la historia de el propio numero. Siento que me resumieron un comic entero que vendía antes que este, con todo lo que se nos dice sin mostrar. Por lo mismo, aunque con una resolución y un final abierto, no termina siendo del todo satisfactoria la narrativa de lo que pasa en el comic. **Tres estrellas.** Daniel F. Abril 15, 2023

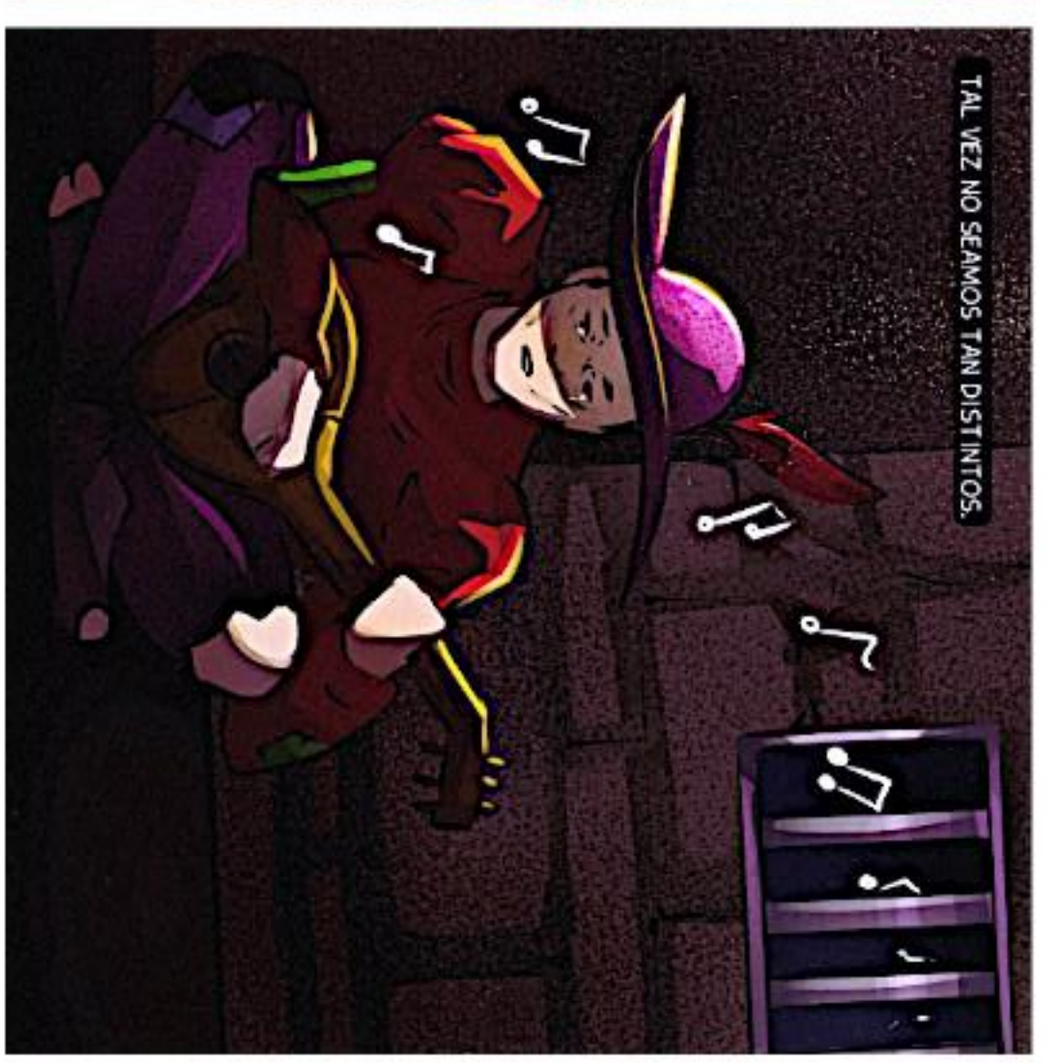
CÓMIC DE AUTOR: KARY CARMONA.

El trovador y la princesa (2024), de Kary Carmona. Cómic perteneciente a la serie "Mini cuentos ilustrados", publicado originalmente en instagram/amigosdelnovenoarte.

OTRA VEZ ESA MÚSICA... ¿QUIÉN SERÁ EL INTÉRPRETE?
SUENA TRISTE...


TAL VEZ ESTÉ ENCERRADO IGUAL QUE YO.


TAL VEZ ESTÉ TAN SÓLO COMO YO.


TAL VEZ NO SEAMOS TAN DISTINTOS.

PARA WILDRING GARCÍA, PARTE DEL PROCESO CREATIVO DEBE SER ANALÓGICO

Por Lope Marín.

El ilustrador y docente venezolano nos muestra el panorama del mundo creativo a lo largo de su carrera y los cambios que ha sufrido en las últimas dos décadas.

Todo artista tiene su historia de origen. Para Wildring García su primer acercamiento al arte fue a través del cómic. El escritor e ilustrador venezolano recuerda con cariño aquellos momentos donde alguna historieta lo acompañó a lo largo de su infancia, creando dentro de él una pasión que años más tarde se convertiría en su motor de vida.

Para Wildring el trabajo de un artista va más allá de simplemente hacer arte, expresando que "tenemos la responsabilidad de comunicar ideas y formas de pensar". Guiado por esta filosofía el venezolano ha logrado plasmar en sus obras un estilo distintivo desde hace más de una década. Habiendo vivido diferentes subidas y bajadas a lo largo de su carrera, García reflexiona cómo el ambiente artístico ha cambiado para adaptarse a los diferentes avances tecnológicos, entre ellos; Wildring nos expresa su punto de vista acerca de los NFTs y la polémica en torno a ellos.

"LOS NFT´S LLEGARON PARA QUEDARSE"

"Considero que los NFTs han sido una gran evolución para el arte. Antes dar a conocer tus obras era una odisea donde no todos teníamos las mismas oportunidades, en cambio, actualmente un artista del pueblo más abandonado del país puede crear su obra y darla a conocer a través de las diferentes plataformas que nos brinda el Internet."

"Es una gran herramienta que los artistas tenemos a nuestra disposición, en donde todos somos iguales. (...) Para mí los NFTs llegaron para quedarse; sobre todo en países como Venezuela, donde a través de este tipo de plataformas podemos presenciar la verdadera democratización del arte", agregó el venezolano.

El escritor e ilustrador venezolano se caracteriza por crear sus obras "a la vieja escuela", empleando entre distintas cosas, pinceles chinos y tinta. Nos comenta que parte importante en su proceso creativo es realizar la obra de manera analógica, y una vez terminadas exportarlas al mundo digital. Los diferentes trabajos en su carrera se han destacado por este proceso que para muchos se ha perdido en el tiempo.

Entre sus obras más destacadas encontramos Las Damas Joya de Fuego, un proyecto que consta de más de cincuenta (50) ilustraciones hechas completamente con un lápiz bicolor rojo.

"A través de Las Damas Joya de Fuego busco expresar las diferentes historias que se ocultan dentro de una mirada, haciendo uso de la sutileza y complejidad detrás de la belleza femenina", declaró García.

EL CÓMIC COMO OFERTA ACADÉMICA

Hablando sobre su futuro como creador, Wildring nos brindó la oportunidad de conocer antes que nadie el próximo cómic a publicarse bajo su autoría. Examen de admisión nos envolverá en un universo donde el artista explora los matices dentro de una simple pregunta: ¿Qué hubiera pasado si un joven Adolf Hitler hubiera sido aceptado en la escuela de artes de Viena? A partir de esa incógnita Wildring García crea un mundo de posibilidades donde también busca plasmar la compleja responsabilidad que descansa sobre los hombres de un docente.

En los últimos años Wildring García ha experimentado de primera mano la tarea de transmitir conocimiento a las nuevas generaciones, desempeñándose como docente en el Instituto Creativo de Diseño (ICD), en la sede de la ciudad de Guatire, Venezuela. El egresado de la Escuela López y Acosta, se convirtió en pionero en la inclusión del cómic como trabajo final en la cátedra de Vectores dentro de la carrera de diseño.

Más adelante Wildring se encargaría de la materia "Proyecto

Cómic" perteneciente a la carrera de ilustración. Esta nueva oferta académica dentro de la institución posicionaría el cómic como tesis de grado para optar por el título de Técnico en Ilustración, siendo el inicio para que la historieta se vuelva parte crucial dentro del pensum.

Tanto dentro como fuera de un aula García demuestra su amor al arte colaborando con organizaciones como el Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) y Acción Emprendedora VE, siendo esta última una organización sin fines de lucro donde Wildring intenta insertar las bases del arte en las zonas más populares del país.

PROYECTO STEAMPUNK

Alejándose un poco de la creación de historietas, pero conservando un lazo estrecho con el movimiento artístico; el venezolano nos expresa la magia detrás de una de sus pasiones a través de Los Navegantes Ucrónicos, un proyecto Steampunk conformado por diferentes artistas venezolanos que se adentran en un imaginario retro futurista explorando las diferentes ramas del arte que coexisten en Venezuela.

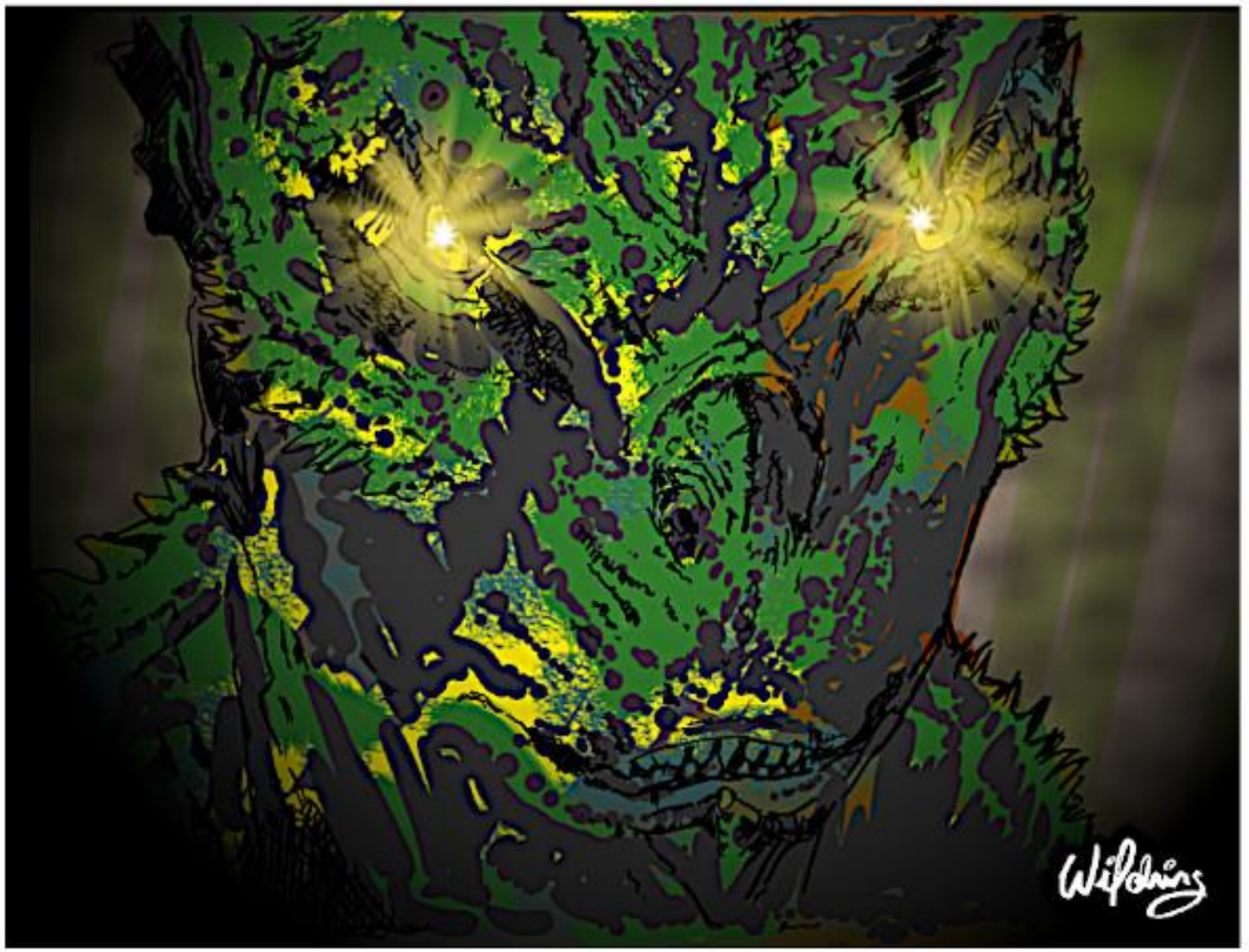
El movimiento SteamPunk es un subgénero de la ciencia ficción que mezcla elementos del viejo siglo con las innovaciones de un futuro utópico. El SteamPunk en Venezuela ha sido empleado a lo largo de los años, actualmente siendo Los Navegantes Ucrónicos uno de sus exponentes.

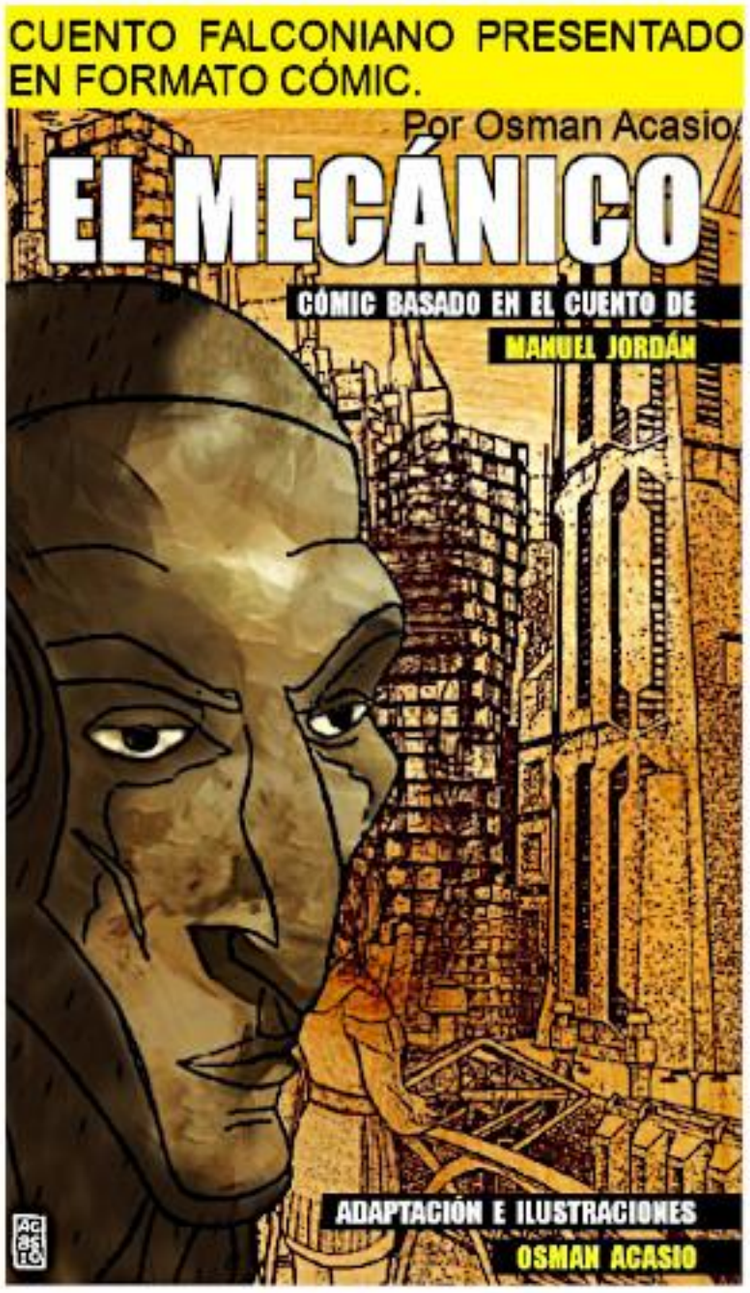
"Dentro del SteamPunk se esconde un mensaje ecológico, donde buscamos en conjunto hallar soluciones prácticas para mejorar el mundo a partir de la creación de algo original. Para todos los Navegantes Ucrónicos, esto es nuestra filosofía de vida, en nuestra rutina diaria integramos características de este movimiento", expresó Wildring García.

El arte siempre tendrá un espacio importante en nuestras vidas, pero para Wildring García; haber hecho del arte su filosofía de vida, ha sido el motor para inspirar a las personas a través de sus diferentes proyectos. Ya sea como escritor, ilustrador, o en su faceta como docente. El venezolano siempre transmite su amor por lo que hace y la importancia de enamorarse de los pequeños detalles que nos rodean.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo publicado originalmente en el portal simbol.com el 3 de julio de 2024, escrito por Lope Marin.





La adaptación de una obra literaria a historieta es un recurso tan válido como adaptarla para el cine o el teatro o la televisión. Sin duda, es de suponer que la calidad de ciertas obras literarias, su importancia y el imaginario que las acompaña son siempre un estimulo y un reto para los guionistas. Adaptar es, sobre todo, conservar el espíritu de una obra. Transmitir la esencia del texto, aunque se varíe el soporte y cambien algunos aspectos. De allí que se deba mantener el tono, sea humorístico, serio…Y conservar el clima: sea mágico, sombrío, luminoso y festivo, etc. La adaptación permite todas las licencias que redunden en estos aspectos, siempre que la transformación no la convierta en una obra diferente.

Como historietista, me he visto asumir adaptaciones de pequeñas obras literarias. En 1997 adapté a historieta estilo manga un cuento corto de mi autoría titulado Pesadilla en suspensión criogénica, creado para el Concurso de poesías y cuentos, en el marco del XX aniversario de la Universidad Nacional experimental Francisco de Miranda. En 2016 adaptaba un chat de debates a una historieta de formato experimental que titulé Juicios y saberes. Y ahora más reciente me embarco en la adaptación de un cuento corto llamado El mecánico, obra del escritor falconiano Manuel Jordán.

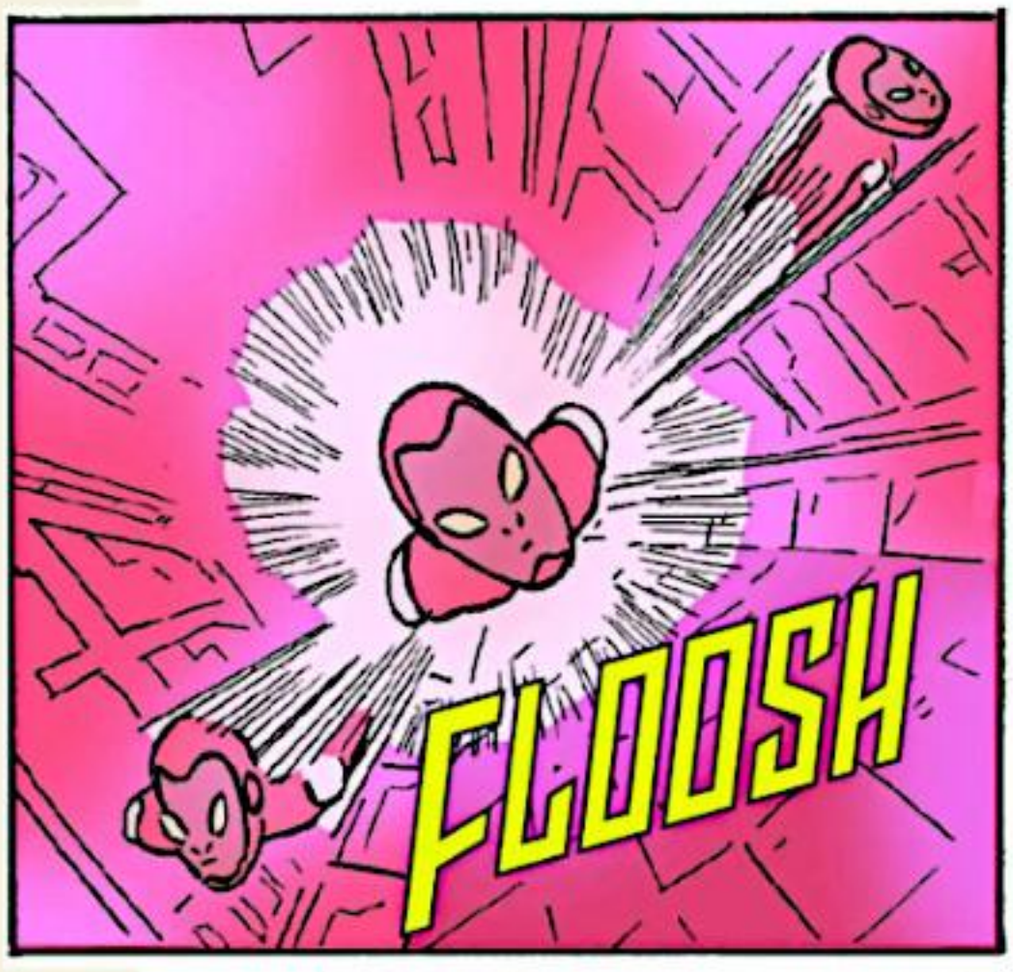
Al cuentista Jordán tuve oportunidad de conocerle en la FILVEN Falcón 2018 cuando presentaba su relato de ciencia ficción El mecánico, galardonado en el tercer concurso "solsticio" de la ciudad de Caracas. En la FILVEN 2020 me lo encuentro nuevamente y le abordo para plantearle una idea que acariciaba mi mente desde hacía buen rato: el adaptar su obra a cómic. La propuesta fue de su agrado y me dio luz verde para su ejecución.

Trabajando en semanas, completo la obra y la presento en público para su disfrute vía webtoon. El cómic nos adentra en un mundo futuro dominado por la tecnología y los implantes biónicos y que nos narra de un androide atosigado por los recuerdos de un fallecido ser querido, quien en busca de paz y sosiego recurre a un mecánico para que le realice un borrado de memoria. En el apartado gráfico me decanto por una marcada influencia de Peter Chung y Ashley Wood. Recurriendo a pinturas en oleo, aguadas, tintas, marcadores, hasta chimú y tabaco (incluso contemplé la posibilidad de utilizar excremento de gaviotas en busca de una tonalidad blanquecina), entregó una obra que espero sea del agrado de todos. Y que disfruten de su lectura tanto como quien escribe disfrutó con su elaboración. Obra que se encuentra hospedada en la plataforma coreana Webtoon, presta para su lectura libre.

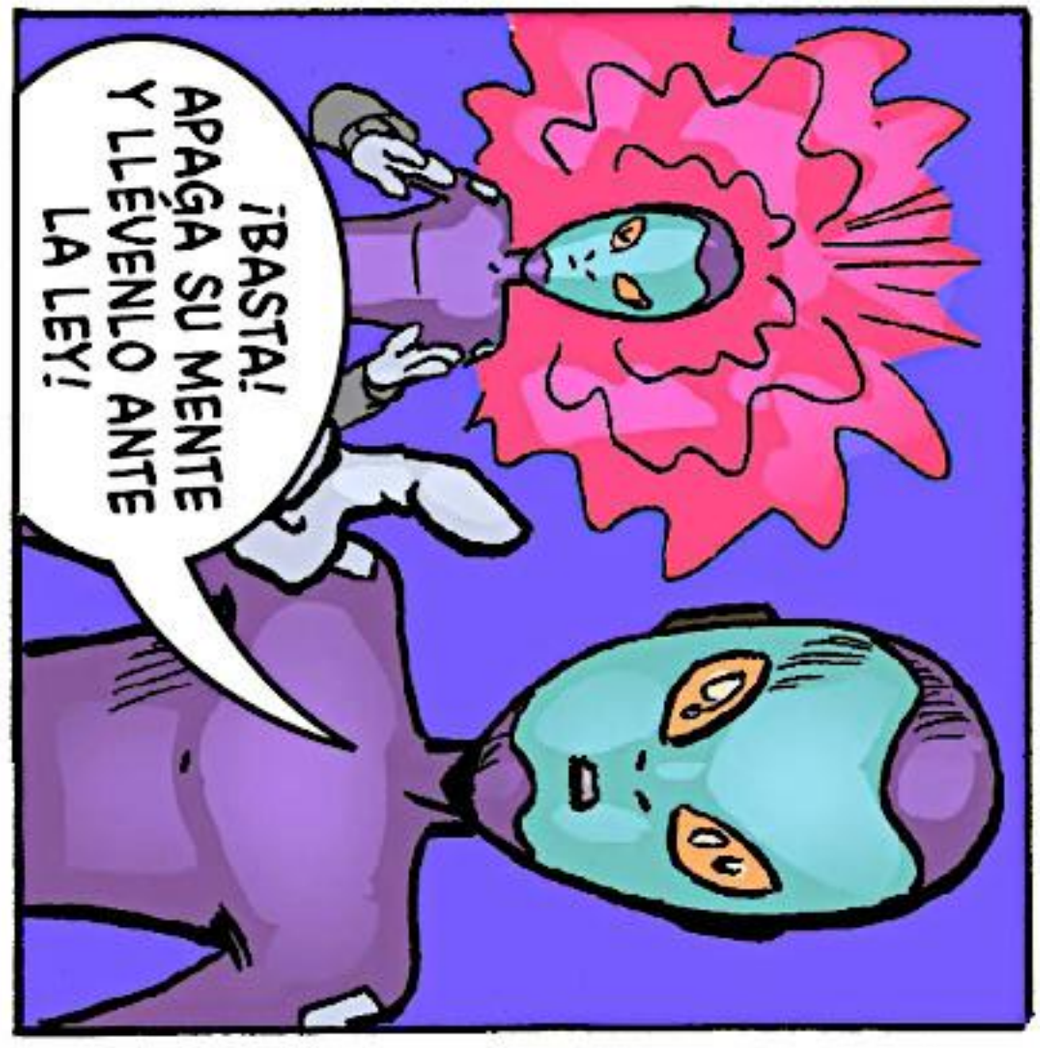
SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo publicado originalmente en el blog Sobre Ilustraciones y Cómics, el 07 de diciembre de 2020.

CÓMIC DE AUTOR: ADRIAN9



Ultramouse (2022), de Cesar Carrasquel. Cómic publicado originalmente en su cuenta de Instagram noonecomics.

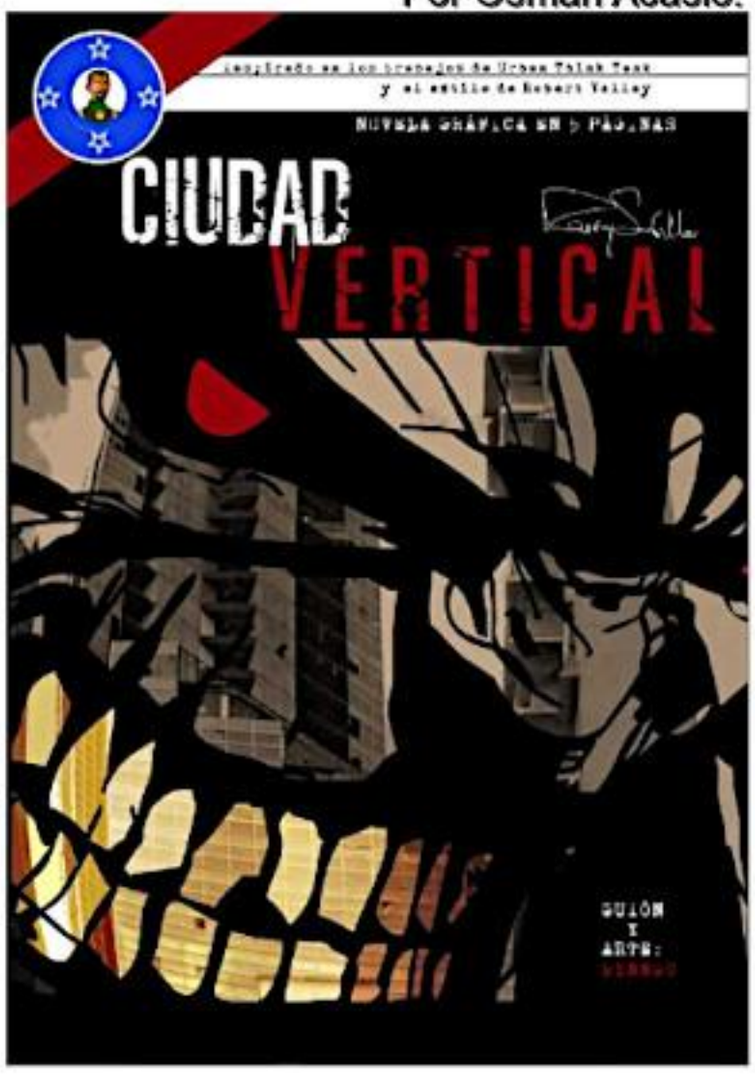

¡BASTA! APAGA SU MENTE Y LLÉVENLO ANTE LA LEY!

¡NO LO ENTIENDE SHERIFF!

¡YO SOY LA LEY!

RESEÑA.
CIUDAD VERTICAL.

Por Osman Acasio.



Superhéroe anónimo que combate el crimen, decidido a acabar con las mafias que carcomen su ciudad, elabora un plan para extirpar el cáncer de una vez por todas. Para ello, sin echar un solo disparo, hará uso no de los músculos ni la fuerza bruta propio de los héroes fascistas de turno, sino por el contrario, empleará su mejor arma para lograrlo: su intelecto. Sean bienvenidos a Ciudad Vertical.

Ciudad vertical es una propuesta gráfica que nace de la mente creadora de Rongny Sotillo, historietista caraqueño que obra bajo el seudónimo Rinngo. Una historieta de cinco páginas, ganadora del 2º lugar en la categoría profesional en el 2º Concurso de historietas y Manga 2013 del Sindicato Nacional de trabajadores de la Prensa y seleccionada para ser parte de la Antología de Literatura Latinoamericana Lateinamerika de la asociación Austriaca de editores.

La historieta está protagonizada por un héroe anónimo que trabaja para el Estado en un organismo de seguridad. Como un proletariado más, labora para cobrar quince y último. El puesto de confianza que ostenta en el área de desarrollo de dispositivos eficientes para el control de la criminalidad se presta para probar una nueva estrategia que tiene en mente. Y el escenario se presta para ello.

Escrito en primera persona, el autor de la obra nos presenta la visión única del protagonista del cómic que nos pone al tanto de cuanto acontece en la trama. Por su contenido, visiblemente de corte adulto, demuestra una clara maduración del género creado en nuestro país.

Ciudad vertical, en lo referente al apartado gráfico, es un cómic excepcional por su hibridismo técnico, en el que los personajes dibujados aparecen recortados en fondos fotografiados. Una propuesta gráfica dibujada y fotografiada que presenta una modalidad editorial de clara diferenciación por su relevancia estética. Una estética basada en el proceso Think Tank como narrativa transmedia y el estilo de Robert Valley como inspiración, según confiesa su autor en la portada del cómic.

A todas estas, Ciudad Vertical es un cómic que enaltece y fortalece el noveno arte bien hecho en nuestro país. Si gusta hecharle un vistazo, puede acceder a su lectura en el portal web panacomic.com, donde se encuentra hospedada.

SOBRE LA RESEÑA:

Publicado originalmente en el blog Sobre ilustraciones y cómic el 11 de marzo de 2016.

CÓMIC DE AUTOR: VILLEGAS.

PREVIAMENTE EN EL EPISODIO ANTERIOR:

EL HERR KÄPITAN MENOT ES ENVIADO A PATRULLAR EL ESPACIO AEREO FRANCÉS.

EN SU MISIÓN DE CAZAR AVES DE PRESA, SE TOPA CON UN CAZA SUPERMARINE SPITFIRE HF VIII, PILOTADO POR UN AVIADOR EXPERIMENTADO.

IGUAL, EL KÄPITAN MENOT LE DERRIBA, TERMINANDO EL PILOTO INGLÉS DANDOSE UN CHAPUZÓN EN EL CANAL.

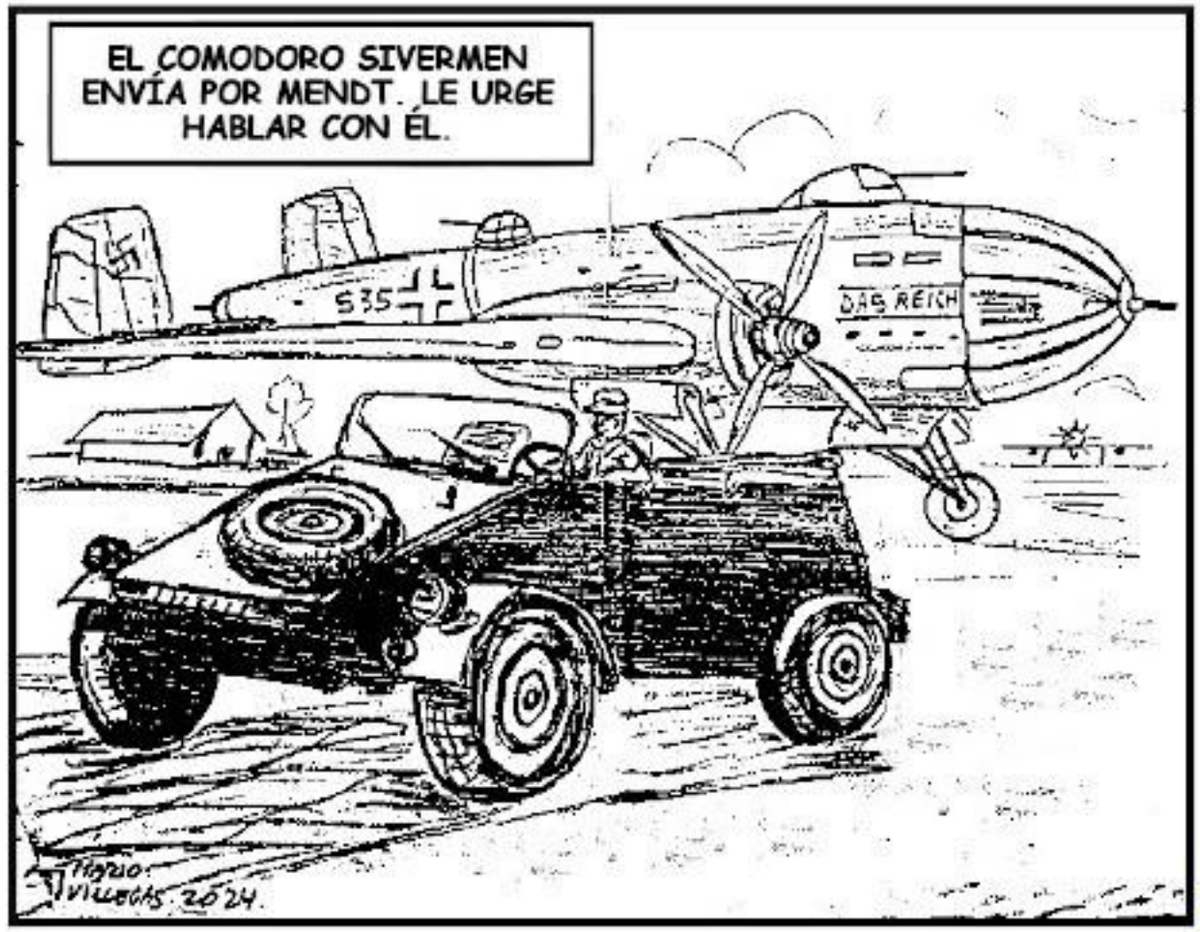
ACTO SEGUIDO, EMPRENDE SU AVIÓN FOCKE WULF FW-A4 DE VUELTA A LA BASE.

Las aventuras de Herr Kapitan Rudolf Mendt (2024).
Episodio 2 El Amerikano. Guión y dibujo: Mario Villegas.

EPISODIO Nº 2

EL AMERIKANO

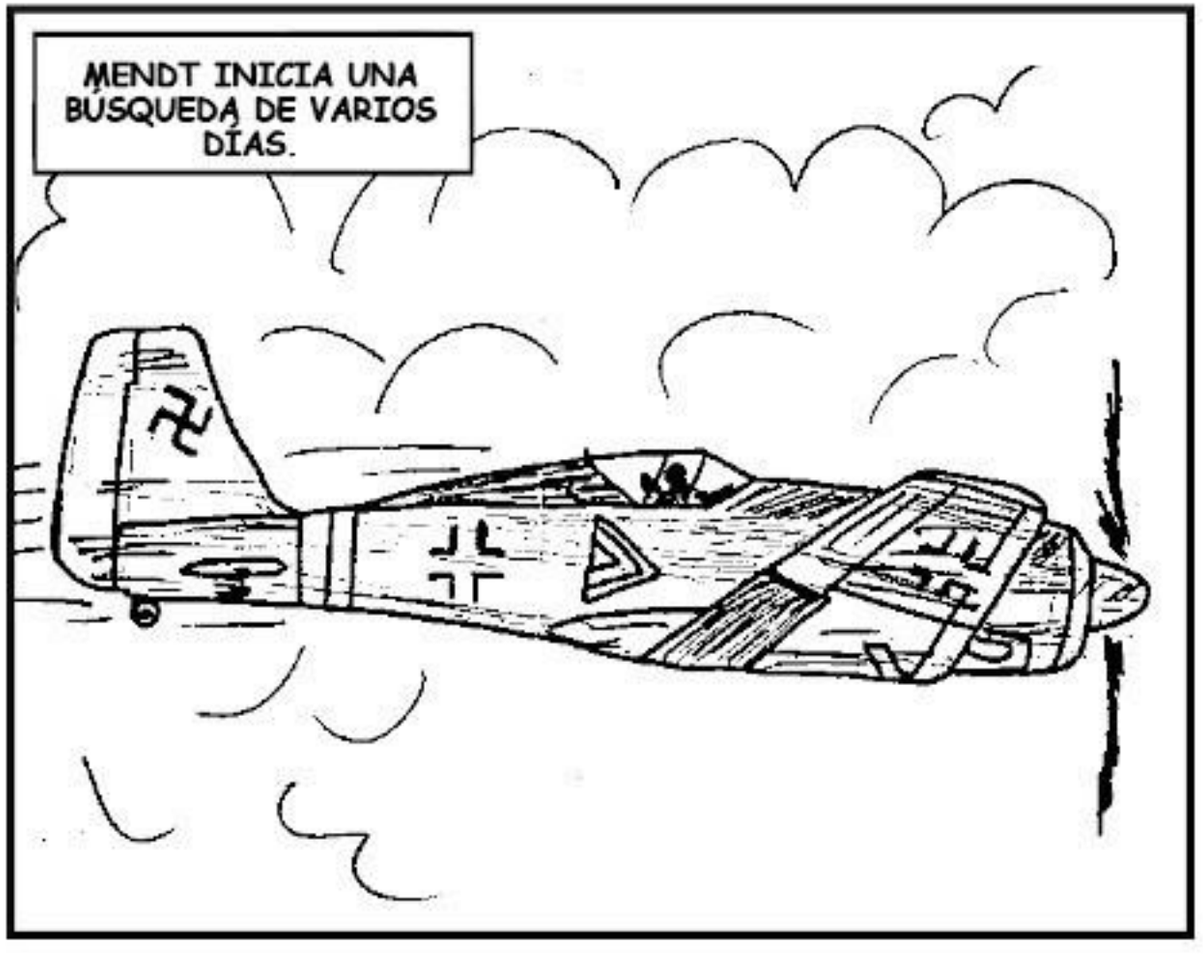
GUIÓN Y DIBUJO: MARIO VILLEGAS



A LA ORDEN, "JAFU" (LIDER).
LE HE MANDADO LLAMAR HERR KAPITAN, PARA ENCOMENDARLE UNA MISIÓN ESPECIAL Y MUY URGENTE.
SE TRASLADARÁ AL OESTE DEL REICH.

P-51 MUSTANG. USAAF.
ESTE ES NUESTRO NUEVO ENEMIGO: EL P-51B MUSTANG, QUE PUEDE VOLAR SOBRE TODO EL TERRITORIO DEL REICH.
ADICIONALMENTE HA SURGIDO UN NUEVO PILOTO. UN "AS" LO LLAMAN ELLOS, QUE YA TIENE 25 VICTORIAS.
¡BÚSQUELO Y DESTRÚYALO! LO RECONOCERÁ POR UNOS EXTRAÑOS SIMBOLOS QUE PINTÓ EN COLA DE SU AVIÓN.

Y ASÍ...
VOY A POR EL.


MENDT INICIA UNA BÚSQUEDA DE VARIOS DÍAS.

SOBRE EL AISNÉ, UNA SEMANA DESPUÉS...

CREO QUE ÉSE ES EL PÁJARO QUE BUSCO.

EL FW 190 A EN PLENA ACELERACIÓN, SU CAPACIDAD DE GIRO ERA SUPERIOR A LA DEL MUSTANG.

EL AMERIKANO SE ESCAPA...

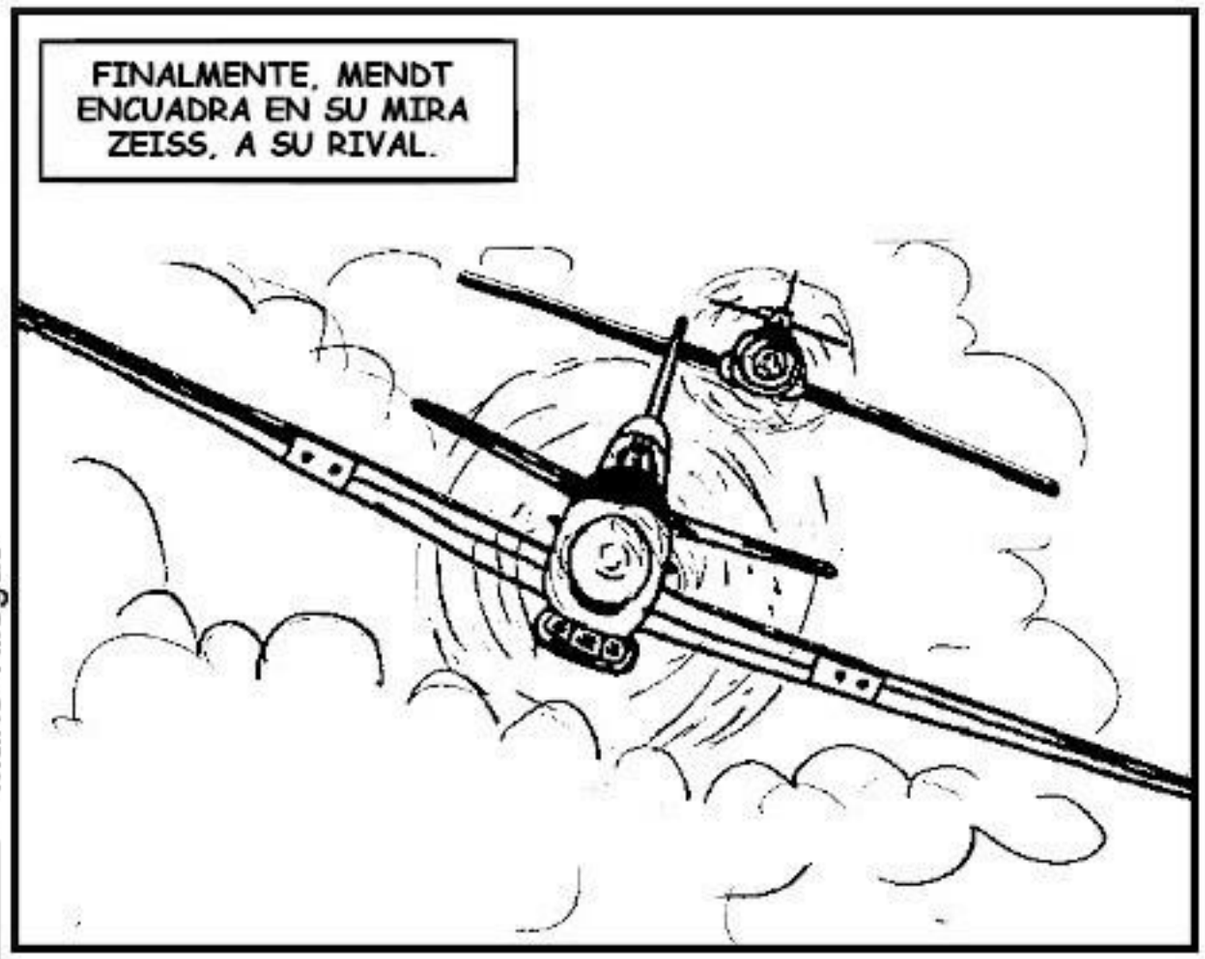
DE NUEVO MENDT SE LANZA CONTRA SU ESCURRIDIZO ENEMIGO.

EL AMERIKANO ES UN PILOTO MUY HABIL QUE APROVECHA LA GRAN VELOCIDAD DEL MUSTANG.

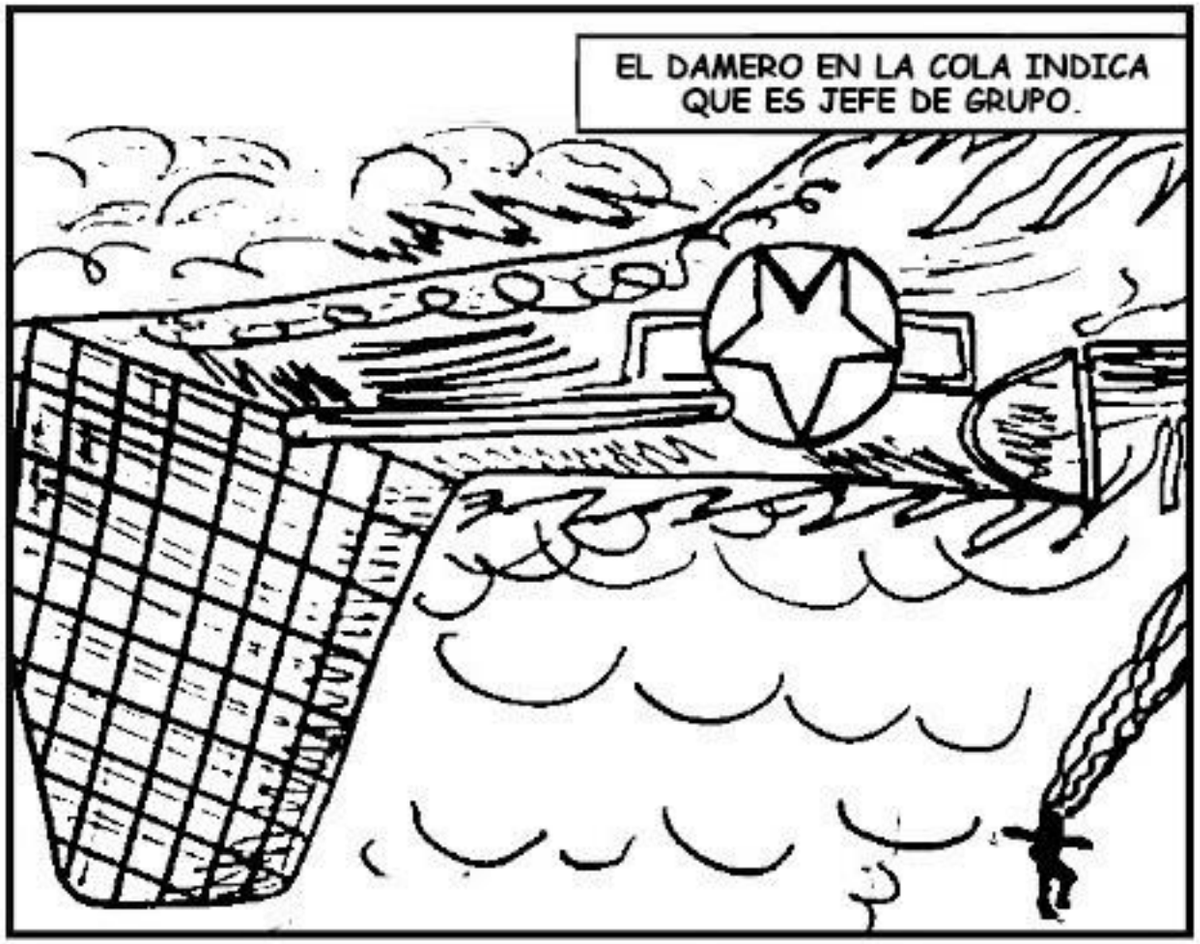
USAAF

Cómic de autor: El Amerikano
Mario Villegas

Mario Villegas



Cómic de autor:
El Amerikano



LIGA VENEZOLANA DE SUPERHEROES.

Por Osman Acasio.

A veces, más es mejor. Y al parecer así lo comprendió el historietista Manuel Velásquez. ¿Por qué crear una historieta con un superhéroe como estrella cuando puede crear una historieta con toda una constelación de ellos? De esta premisa nace el cómic Comando Miranda, escrita y dibujada por Velásquez. Un proyecto ambicioso si tomamos en cuenta que el autor debe lidiar con un guión en el que interactúan toda una serie de personajes con poderes especiales que comparten labores heroicas. Al hacerlo, debe cuidar de un matiz psicológico presente en cada uno de los personajes para hacerlos creíbles y que el lector se identifique con ellos. A mi parecer, el autor, bien lo sabe y lo demuestra, ya que en las primeras páginas del cómic "Destrucción en el lago" nos presenta a dos superhéroes entrenando duro, en especial el personaje Jaguar en clara discordancia al uso pleno de sus poderes heroicos en detrimento de su humanidad. Ya de plano, en estas viñetas del cómic, el autor nos presenta un conflicto que les da peso psicológico a sus personajes.

El concepto en sí de una liga de superhéroes aliados para unir fuerzas y combatir toda amenaza que se cierne sobre nuestro país es de por sí ya genial. No es un concepto original, de eso estamos claro, pero se presenta atractivo para la lectura cuando sus miembros son héroes totalmente venezolanos. Tenemos a Gavilán, claramente el líder que comanda el escuadrón y diseña las estrategias de ataque contra los adversarios. La fuerza bruta del grupo la aporta sin dudas Acorazado. En lo referente a ataques paranormales, Yara es la indicada para hacerle frente y aportar sus conocimientos de conjuros y magias. Lancero representa el soldado fiel siempre atento a llenar las expectativas de su desempeño en el campo de batalla valiéndose de sus poderes psicokinéticos. Jaguar, la segunda fémina del escuadrón quien contando con un milenario medallón mágico invoca el poder animal del espíritu del Jaguar. Entra en conflicto cuando el espíritu animal toma el control del raciocinio humano. Por temor a que ello suceda, la heroína no alcanza su máxima eficiencia en combate. Psique, con el poder telepático de leer la mente y de proyectarse astralmente representa la tercera fémina del grupo. Todos ellos, héroes venezolanos que conforman el escuadrón Miranda. Como yo lo veo, un cómic genial que pueden leer y disfrutar en la siguiente dirección: http://aventuras-en-otros-mundos.blogspot.com/search/label/escuadron%20miranda.

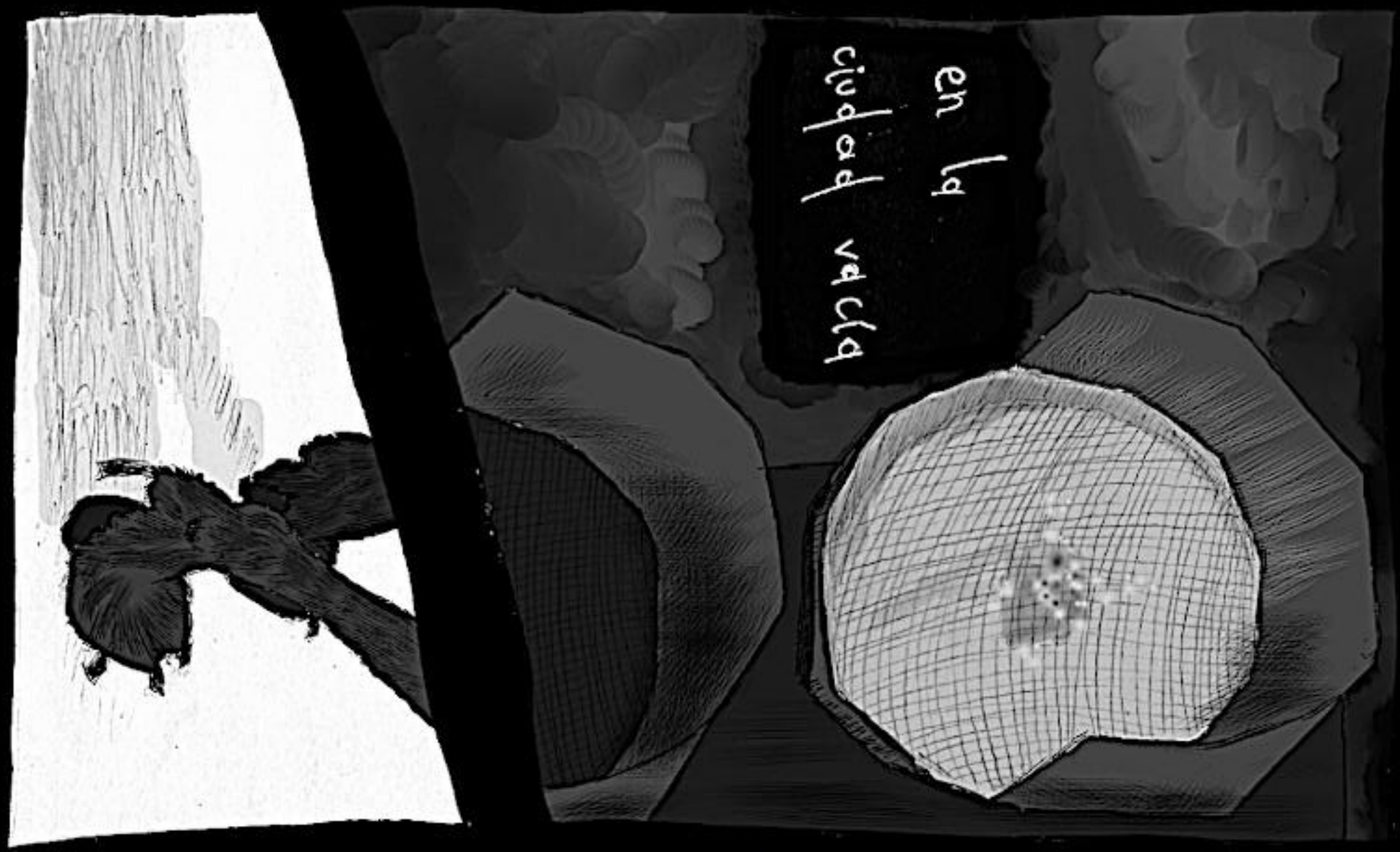
SOBRE EL ARTICULO:

Publicado originalmente en el blog Sobre Ilustraciones y Cómics el 10 de abril de 2015.

CÓMIC ADAPTACIÓN: DAVID CH.

Y salgo
por las noches

Un poema (2022) de David CH -Gatoespagueti. Cómic basado en un poema de Alejandro Rebolledo.



Cómic adaptación: Un Poema

¡HALLACO!

David Ch

Busco amor y comida

LA ABYAYALA DE OSTERMAN.

Por Simón Petit.

Cuando Osterman decidió salir del bullicio de la ciudad de Punto fijo e irse a un poblado donde solo se escucha el trino de los pájaros o el ladrido de algún perro lejano, quizá en ese momento no pensó que su integración a la comunidad sería inmediata en Taratara, como también lo fue hacia la tierra y su historia ancestral.

Atrás quedarían sus distintas etapas como pintor, la ósea, la azul, la de los marginales con su fuerte influencia de Guayasamín, la de los cuerpos de cacao, la de los ensamblajes y la de la desfiguración. Todo esto fue producto del amplio bagaje y conocimiento adquirido por sus grandes maestros universales: Picasso, Dalí, Gaugin, El Greco, etc., que en su uso aplicación de lo ecléctico ante el lienzo y la firmeza de su pincel, dieron lugar a obras que consolidaron su firma.

Sin embargo, el nuevo espacio lo fue devorando en sus colores, en su olor, en su memoria trascendente que vino a ocupar su lugar en propuestas que desde hace algún tiempo ha presentado, ahora en otra etapa: la de la tierra, la de Aby Ayala.

Abya Yala es el nombre que algunos pueblos originarios de América utilizan para referirse al continente americano. En lengua guna, de donde proviene el término, al norte de Colombia y al sur de Panamá, Abya Yala significa "tierra en plena madurez", "tierra de sangre vital" o "tierra en florecimiento". El uso de este nombre tiene varios propósitos: Reivindicar la identidad propia de los pueblos originarios y rechazar el nombre "América", impuesto por los colonizadores europeos. Resaltar la cosmovisión y la relación ancestral que los pueblos originarios tienen con el territorio. Visibilizar la diversidad cultural y lingüística del continente, y promover la unidad y la resistencia de los pueblos originarios frente a la opresión histórica. Abya Yala no solo es un nombre, sino un símbolo de resistencia, identidad y esperanza para los pueblos originarios de América.

Osterman para definir mejor su trabajo, considera que este término es el que mejor puntualiza ese proceso de maduración que con los años, vuelve como al principio a hacerse un branding de su obra. Cualquiera que en algún momento haya visto sus cuadros, y que por causa o circunstancia en otro espacio se encuentre con algo similar, inevitablemente dirá que "es un Osterman".

A esto hay que agregar que el artista, para rematar y despejar cualquier duda, pone como subtítulo a su muestra, "Filosofía del entorno". Él, que siempre ha sido tan filosófico, sin duda plasma en cada obra ese diálogo, las transiciones e inquietudes consigo mismo. La filosofía del entorno es una rama de la filosofía que se pregunta por la relación entre los seres humanos y el medio ambiente. Busca comprender cómo interactuamos con la naturaleza, cómo la valoramos y cómo podemos vivir en armonía con ella.

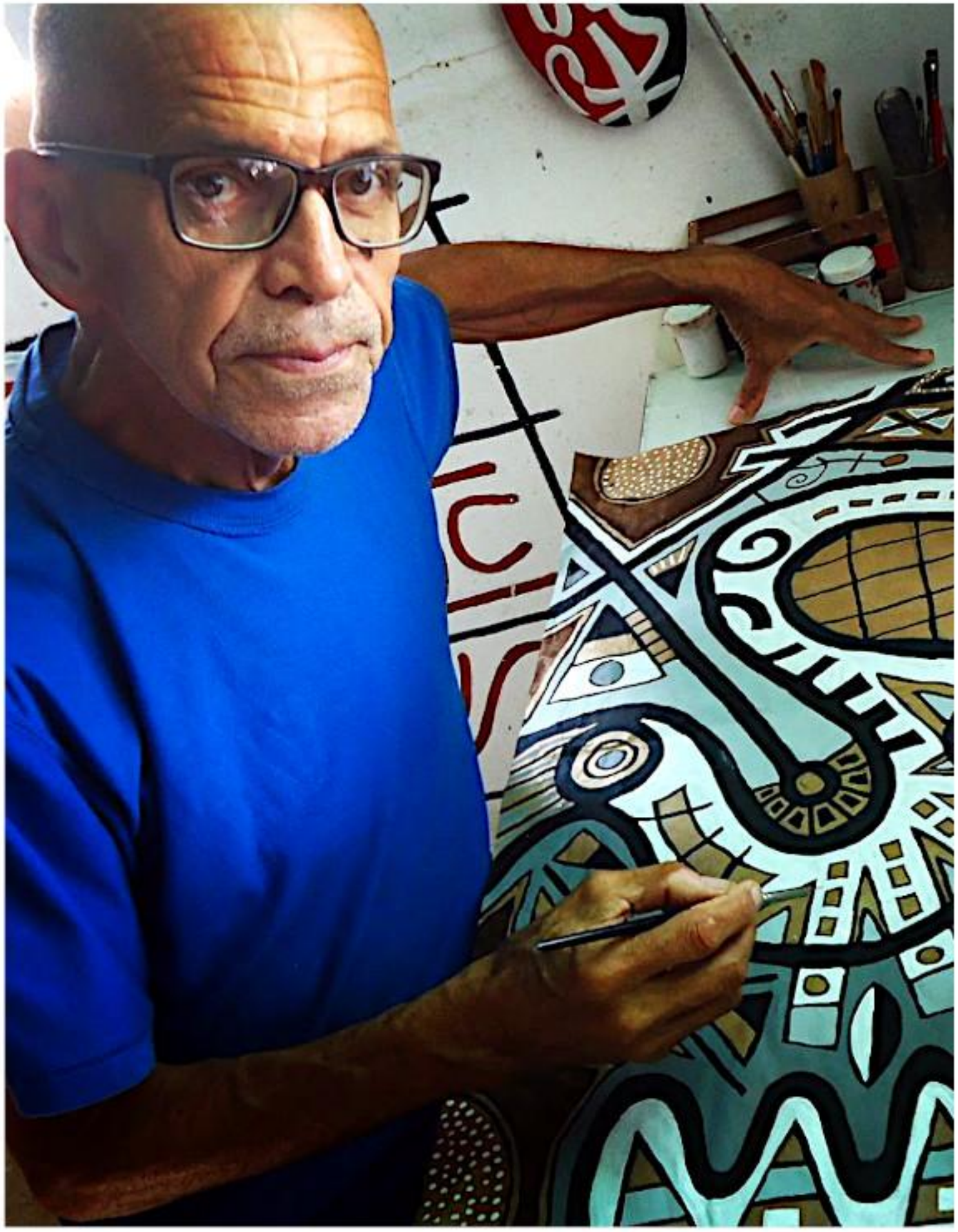
En pocas palabras, la filosofía del entorno se pregunta: ¿Qué es la naturaleza? ¿Cuál es nuestro lugar en ella? ¿Qué responsabilidades tenemos hacia ella? ¿Cómo podemos vivir de

manera sostenible? La filosofía del entorno no tiene respuestas fáciles, pero nos invita a reflexionar sobre nuestras acciones y a buscar nuevas formas de vivir en armonía con el planeta. Y en ese deambular con uno mismo nos preguntamos, entonces: ¿Tenemos derecho a explotar la naturaleza? ¿Qué valor tienen los animales y las plantas? ¿Cómo podemos proteger el medio ambiente para las generaciones futuras? ¿Cómo podemos cambiar nuestro estilo de vida para ser más sostenibles?

Un poco de todo encontramos en la muestra de las obras. Allí están los colores fuertes de la tierra con su degradación a otros, y en medio de esas tonalidades, está la historia, en ocasiones representada con figuras que coquetean con lo rupestre, en otras con el dibujo formal y, por último, con las formas geométricas que son las partículas que conforman molecularmente el entorno.

Lo que en un principio fue ocre, hoy está transformado en una paleta que nos invita a descifrarla con la primera impresión y la captación del grito que nos pega para contemplarla. Ese llamado, ordena una secuencia en el discurso conductor que va, como en una película, mostrando escenas que son imágenes –y se me ocurre la analogía- en un microscopio admirando como hay vida en la tierra y no es precisamente humana.

Osterman, vuelve a reencontrarnos con lo primario, con lo aborigen, con el lenguaje ancestral, con la Abya Yala, para que, en medio de los conflictos bélicos, la contaminación y explotación de recursos naturales, tengamos respuesta a las generaciones futuras sobre el planeta donde nos han dado la oportunidad de vivir en armonía con la naturaleza y los hombres, y no lo hemos sabido hacer.



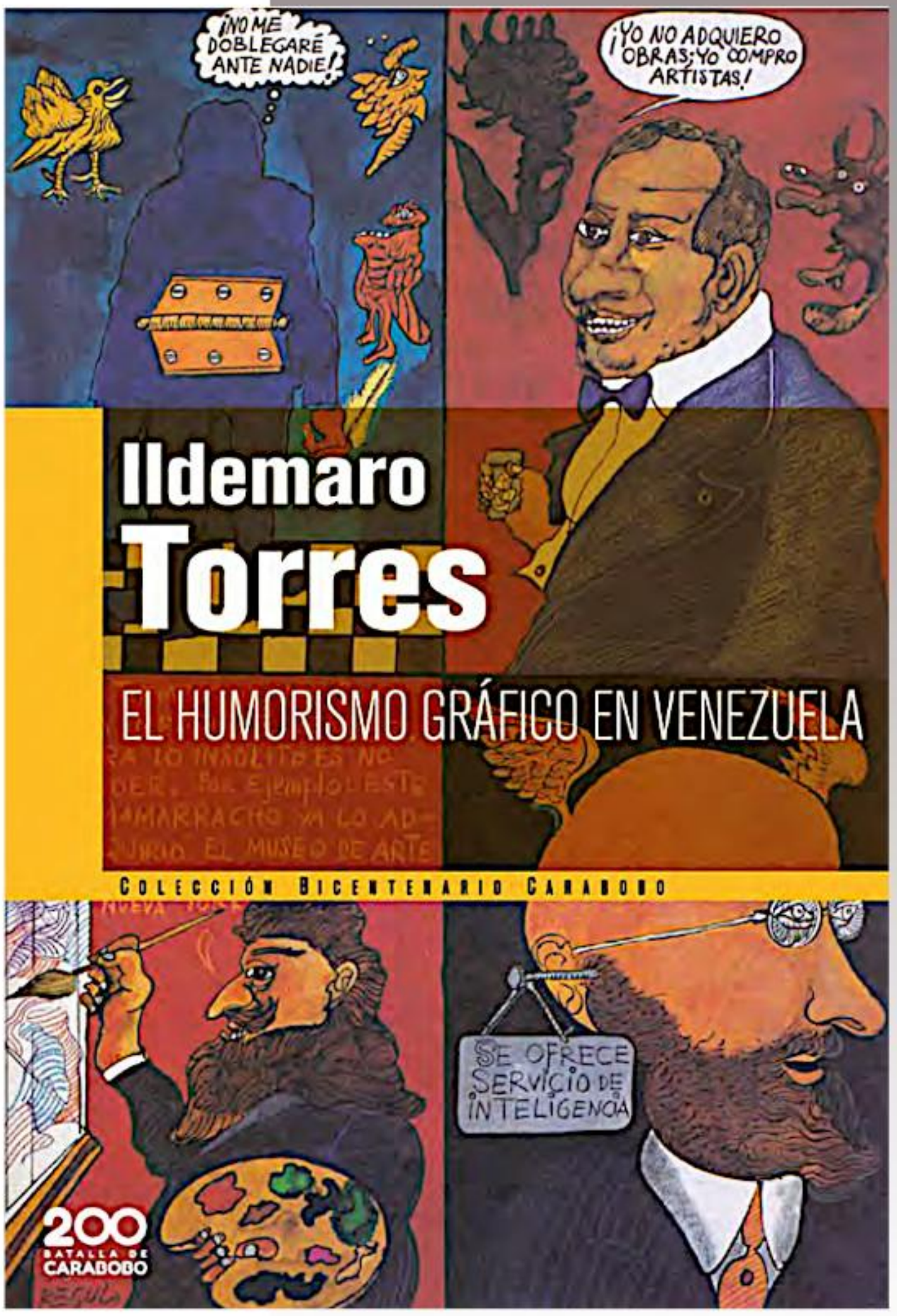
"Allí están los colores fuertes de la tierra con su degradación a otros, y en medio de esas tonalidades, está la historia, en ocasiones representada con figuras que coquetean con lo rupestre, en otras con el dibujo formal y, por último, con las formas geométricas que son las partículas que conforman molecularmente el entorno".

Simón Petit.

LECTURA RECOMENDADA:

El Humorismo Gráfico En Venezuela. "Recuento histórico y análisis de la evolución de dicho género en el país, desde sus inicios" reza el subtítulo de este libro, sino elúnico tal vez el más conzienzudamente trabajado para poner al alcance de la gente todo aquello que no se ve en las caricaturas y sin lo cual el humorismo no existiría o sequedaría simplemente en lo cómico. Ese es, precisamente, un asunto que guia este texto: "Partiendo de un juicio de Aquiles Nazoa de que el escritor humorístico no es el cómico de la literatura, hemos de decir que el caricaturista es el cómico de las artes plásticas", advierte Ildemaro Torres. Y a partir de ahí nos pasea por un ameno e instructivo viaje hacia el conocimiento de este arte-oficio.

Enlace para su lectura o descarga libre:
https://info-biblioteca.mincyt.gob.ve/wp-content/uploads/2023/01/ENIIColeccion-Bicentenario-Carabobo-96-TorresIldemaroElhumorismograficoenVzla.pdf



CÓMIC DE AUTOR: JESÚS PULIDO.

Demiurgo

@jesuspulidoart

Demiurgo. One Shot Cómic (2024), de Jesús Pulido. Historieta corta, originalmente de una página, publicada en la cuenta Ilustradores Venezolanos, en facebook.

YO NO HICE A LOS HOMBRES...
USTEDES ME CREARON A MÍ.

ENTREVISTA A UN HISTORIETISTA. ALEXIS ZIRITT.

1- ¿Quién es Alexis Ziritt?

Alexis Ziritt soy yo. ¡ja ja!, nacido en Venezuela y llevo 22 años viviendo en Estados Unidos, de los cuales desde el 2015 se puede decir que soy dibujante de cómics profesional. Este... no fue fácil, pero se hizo. Y es que el cómic siempre ha sido un sueño mio desde que soy pequeño, porque aprendí a dibujar cómics, trazando cómics. Así que siempre en mi vida el cómic ha sido como un escape para mi. Por mucho tiempo despues que aprendí a dibujar he querido ser parte de eso. Por supuesto, en Venezuela no existe una cultura cómics. Y tuve la suerte de poder mudarme a Estados Unidos y bueno, descubrí que el mundo del cómic era más dificil de lo que yo pensaba. Y tardé practicamente cinco años aprender el idioma y sobrevivir. Así que cuando me di cuenta que la competencia allá es muy grande, en verdad puede ser que sentí que nunca iba a lograr nada. Y no fue hasta el 2013 o 14 que me dije: "¡Coño, ya, tiene que pasar!" y me fui a un Coffe Shop y me puse a crear personajes mientras escuchaba Doom Metal. Lo primero que creé fue Capitán Peligro, Mono y por supuesto la robot Yara. Todo eso basado en cosas que yo veia de pequeño. Por ejemplo el Angel del Espacio, la animación esa que era diseñada por Alex Toth. Tambien eran tres caracteres y el capitán tenía un parche en el ojo. Yara basada en la animación Cobra, que la acompañante de Cobra era una mujer robot. Y Mono pues es el típico tercer tipo que es gordo, grande y por alguna razón a mi siempre me han gustado los mandriles... Y bueno, nada, me puse en ese empeño y decidí poner en facebook, despues que creé los personajes, creé el logo... pero en ese momento ellos eran como unos piratas que invadían otras naves, pero puse un mensaje en el facebook para buscar un escritor. Pasaron varias personas, ninguno me gusto y Fabian Rangel que es el que terminó escribiendo fue el que al principio no estaba seguro pero si me gusto. Yo quería algo sencillo. O sea, yo no estoy haciendo cómic para cambiar la vida a nadie. Esto es entretenimiento nada más.

2 - Y por ejemplo comentas que ya se va estructurando, vas generando tus personajes, sale el logo, como consolidas ya la historia obviamente ya contactando al escritor, y ya que tienes todo eso, el siguiente paso es encontrar una editorial. ¿Qué tan fácil o dificil es allá en Estados Unidos este proceso?

Una editorial es bastante dificil. Primero tienes que conocer a alguien ajuro. Fabían era más conocido en el mundo de los cómics. Pues siempre existe eso. Yo me quejo. Siempre los escritores son más famosos que los dibujantes. Y es porque un escritor puede escribir varias series en un año. Fabian escribía el guión completo de un issuu. Son 24 páginas en un día. A mi 24 páginas me toma un mes en terminarla. Entonces por supuesto, ellos tienen mucho más rango de crear muchos más proyectos, que la gente los ve más. Mientras que uno como artista, pues al año tal vez haga un solo proyecto y eso es todo. Es dificil. Es dificil. Bueno, éste (señalando su obra Space Riders) fue rechazado en Image,

fue rechazado en Dark Horse, fue rechazado en IDW, fue rechazado en cualquier otra cosa, y al final fue Black Mask el que lo quiso agarrar. La otra cosa dificil del publisment en Estados Unidos es que no es mucho dinero.

3 - Space Riders no solo queda en un arco, se hacen tres arcos. Y las ediciones que tenemos ahorita en pantalla son ediciones en español. Aquí cuentanos un poco como llega Space Riders al publico español.

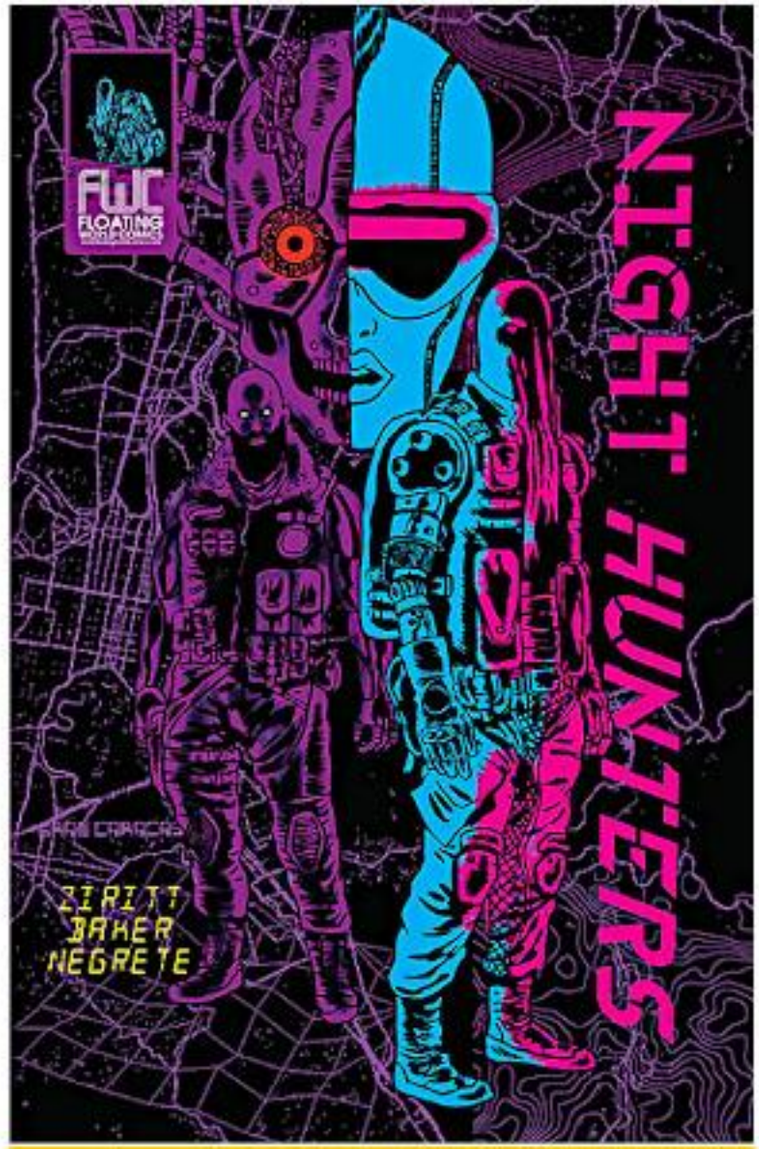
Gigamesh es una tienda de cómic en Barcelona, y es una de las más grande de Barcelona. Ellos son editores y ellos hacen sus propios libros. Usualmente tu no sabes de eso, porque de eso se encarga editor con editor. Pero llegó un momento en que el editor me empezo a preguntar a- mi que- no se podía contactar al editor de Black Mask, a pesar que le había escrito varias veces. Entonces de allí empezó una guerra de textos y email con el editor de Black Mask para que me publicaran, porque uno de mis sueños siempre ha sido tener cómics en español, que es mi lengua nativa. Y bueno, lo fastidiamos tanto que hasta al fin pasó.

4 - De lo más reciente, tenemos a Night Hunter... Cuentanos un poco de esta historia. ¿Son estos cuatro? ¿Va haber otro marco?

Hasta ahorita, son estos cuatro. Lo que pasa es que Dave (Baker) el escritor se volvió ahorita famoso, así que no se sí... osea lo nominarón al Eisner este año.

5 - Por títulos ...¿cómo...?

El hace un título que se llama F*ck Off Squad... Los libros de él son más osea son más como juveniles. Esto es la primera vez que el hace algo así como... más oscuro. La ídea con esto es que a mi me encantaba SyFy, las animaciones japonesas que veia cuando chamaco. Y despues estaba Tarantula, que es más como todo lo de lucha libre, Kalimán... tambien películas turcas de los años cincuentas. A mi me encantan esas películas, y eso parte de poner eso en Tarantula. Tambien yo soy muy amante de Fantomas, el mexicano, pero del francés tambien.,, Yo soy amante de Ghost in the Shell y todo el ciberpunk ese de los ochenta y principio de los noventa, japonés que era todo loco Y bueno, siempre quise hacer algo así.



SOBRE LA ENTREVISTA.

Entrevista extraida de un video del canal comiquero mexicano Cómic y más cómic, con Poderoso Sensual, publicado el 21 de Diciembre de 2022. Para ver el resto de la entrevista realizada a Alexis Ziritt, visite el canal Cómic y más cómic, en Youtube.

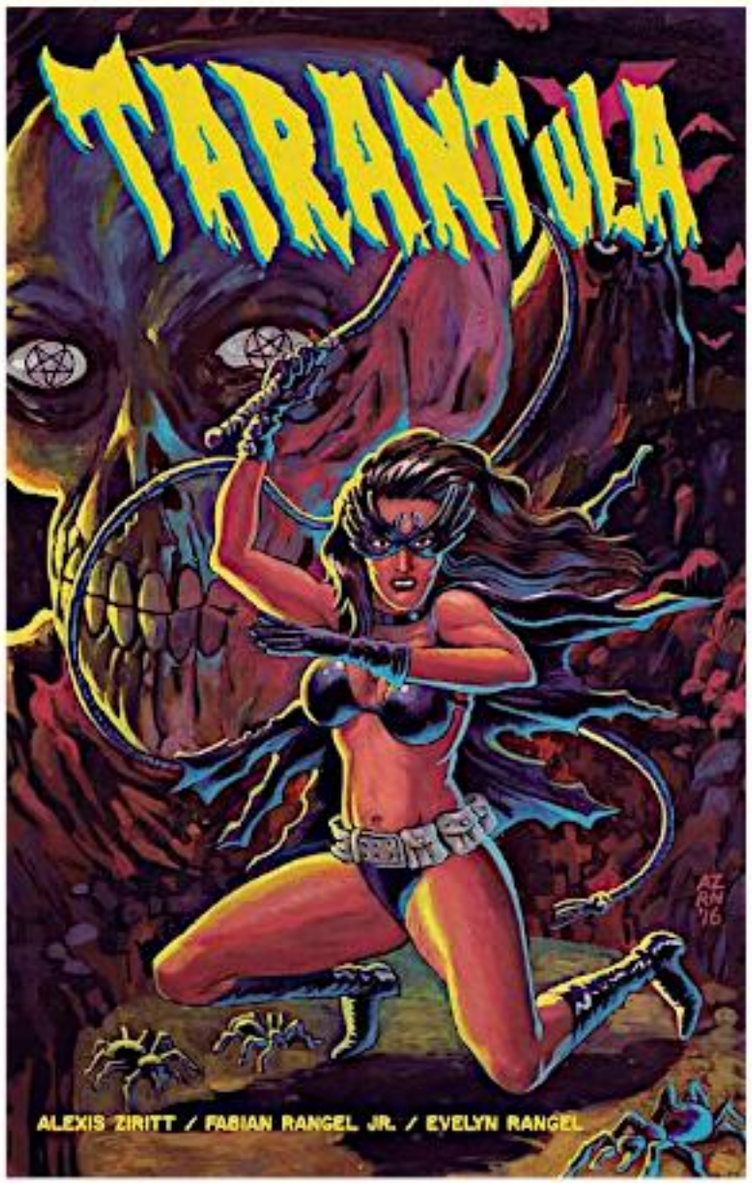


Imagen superior: Portada del cómic Tarántula, de Alexis Ziritt.
Imagen a la derecha: Página del cómic Tarántula.

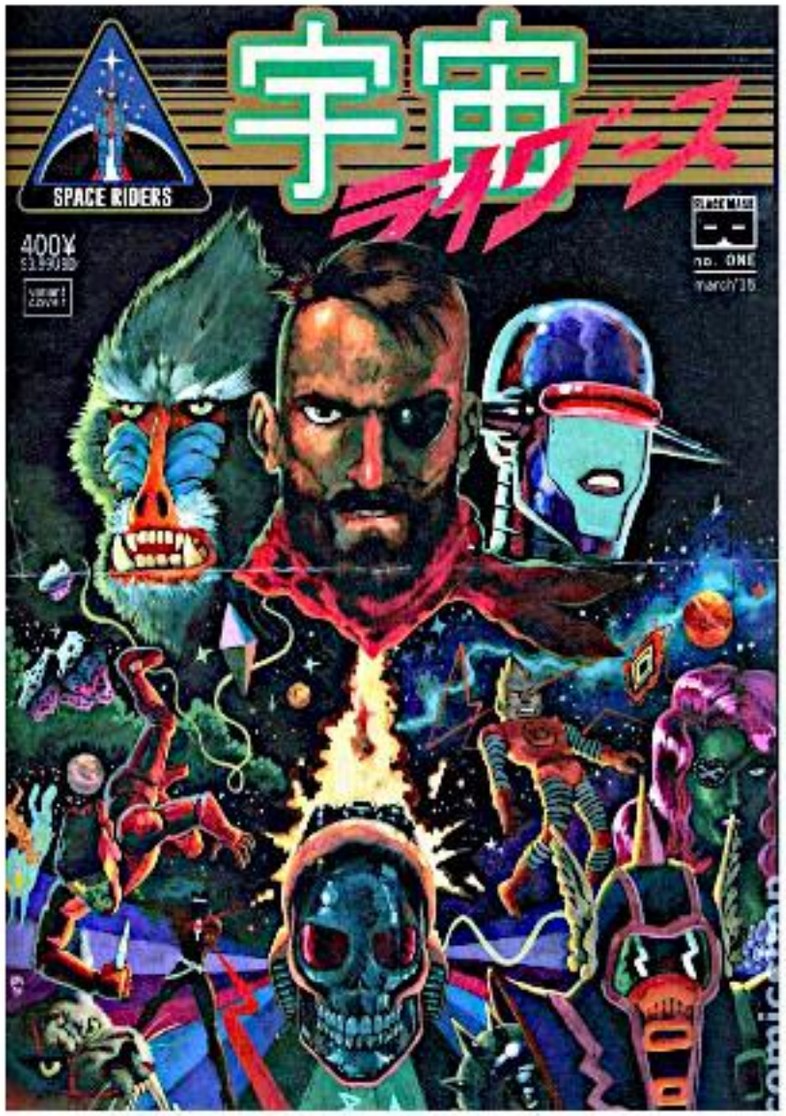


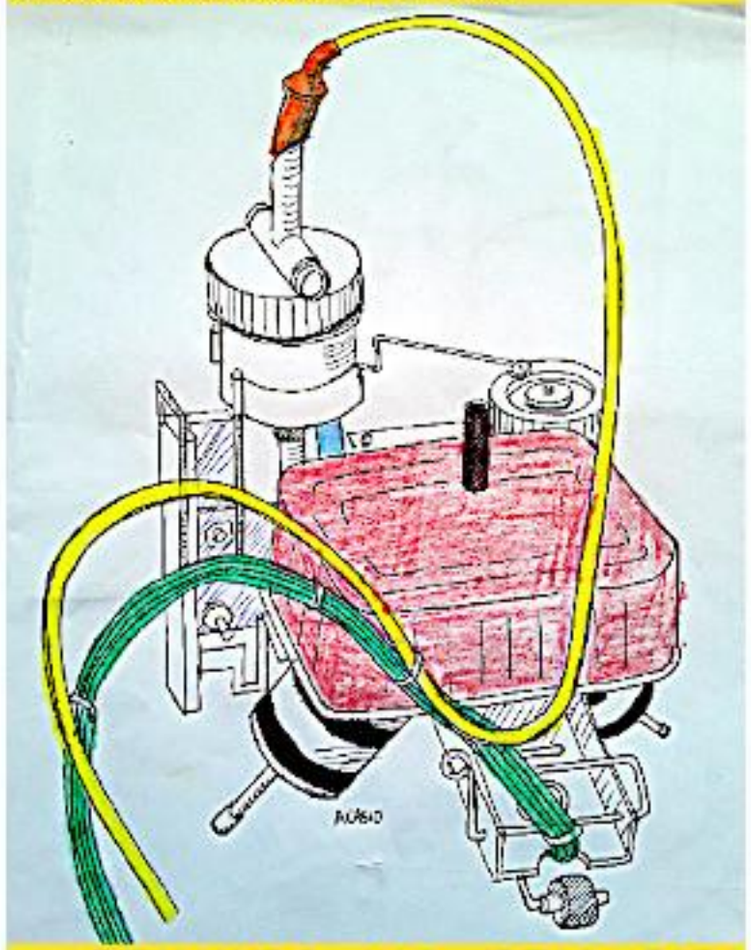
Imagen superior: Portada del cómic Space Riders (2015) publicado por Black Mask Studio. Imagen a la derecha: Página del cómic Space Riders.

Alado y los Buccaneros (1976), de Ángel Parra. Capítulo 8 de 8.
Historieta publicada originalmente en la revista Tricolor.

Cómic de culto:
Alado y los bucaneros (1976)

Angel Parra

ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA:



DIBUJANDO LAS IDEAS PARA DESARROLLAR UN ROBOT PINTOR. (PARTE 2)

Por Enrique Acasio.

El presente ensayo es una extensión de su columna ilustración científica, presentado en la entrega Hallaco N°13. P. 66-71. En ésta segunda parte ahondaremos en la ilustración técnica para generar debidamente las gráficas necesarias para entender e interpretar correctamente un nuevo concepto en su desarrollo inicial, en este caso, de un pequeño robot pintor. Se trata del modelo Rivas 001, el cual forma parte de un conjunto de unidades trabajadas en la línea de investigación sobre robótica aplicada a la pintura.

Según el autor T.A Tomas en su texto Technical Illustration (1960), la Ilustración Técnica puede ser definida como dibujar vistas en tercera dimensión de un objeto tomando como referencia las vistas principales u ortométricas del juego de planos, bocetos y gráficas 2D del objeto o modelo en desarrollo. Trabajar las vistas tridimensionales de una pieza, objeto o máquina puede ser conocido también con otros términos: Ilustración Industrial, Arte Técnico, Ilustración en Perspectiva, Gráficas de Producción, entre otras. En lo personal, el término que más se adecúa al contexto de nuestro trabajo, es el de Arte Técnico. Por ello, de ahora en adelante lo identificaremos de ese modo en las siguientes líneas del texto.

El mismo autor expone qué existen dos tipos de arte técnico: La ilustración de ingeniería y la ilustración de publicación. La de ingeniería está pensada para instalaciones, manufactura, diseño, producción y para obtener contratos. Usualmente se emplean ilustraciones del tipo ensambles y su uso principal se justifica como elementos de consumo de departamentos de ingeniería de fabricas y estaciones de producción. La ilustración de publicación es empleada para formar parte de catálogos, manuales de mantenimiento y reparaciones, manuales de ensamblajes, manuales de operaciones, cartas y catálogos de venta. El pequeño aporte de entregar estas imágenes en perspectiva de la unidad robótica, estaría enmarcada en la ilustración de ingeniería. Pienso que forma parte de un compilado de técnicas, conocimientos y logros ya adquiridos en la construcción y puesta en pruebas de dicha unidad robótica que puede ser utilizada por otros usuarios que tengan la capacidad de leer e interpretar correctamente dicha información. Consideramos desde éste espacio la liberación de conocimiento técnico- científico para el desarrollo tecnológico de nuestro estado Falcón y país. En una oportunidad fui seleccionado como docente del departamento de tecnología al cual estoy adscrito, en la universidad en donde trabajo, a participar en un Taller de titulo: Hardware Libre y Robótica Educativa a realizarse en la capital Coro por cuatro días seguidos, del 25 al 28 de febrero. Corría el año 2013. En dicho evento escuché por primera vez el término de "Hardware Libre". Así como existe el Software Libre, también aplica el concepto para dispositivos y componentes electrónicos que son completamente liberados para su continuación y desarrollo. Desde ésa vez forma parte del principio de nuestros trabajos de investigación en la línea de robótica. Cada cierto tiempo liberar por las redes, a través de nuestros propios boletines y revistas electrónicas (como es el caso de la Revista digital Robotnik, formato tabloide con un promedio de 12 páginas y un total de 15 entregas) nuestros desarrollos tecnológicos robóticos para que otros grupos de interés, investigadores, artistas, instituciones y tesistas pudiesen tomar dicha información de forma libre y ampliarlas, modificarlas para sus propias investigaciones y desarrollos. Así que estimado lector, si quiere iniciarse en el

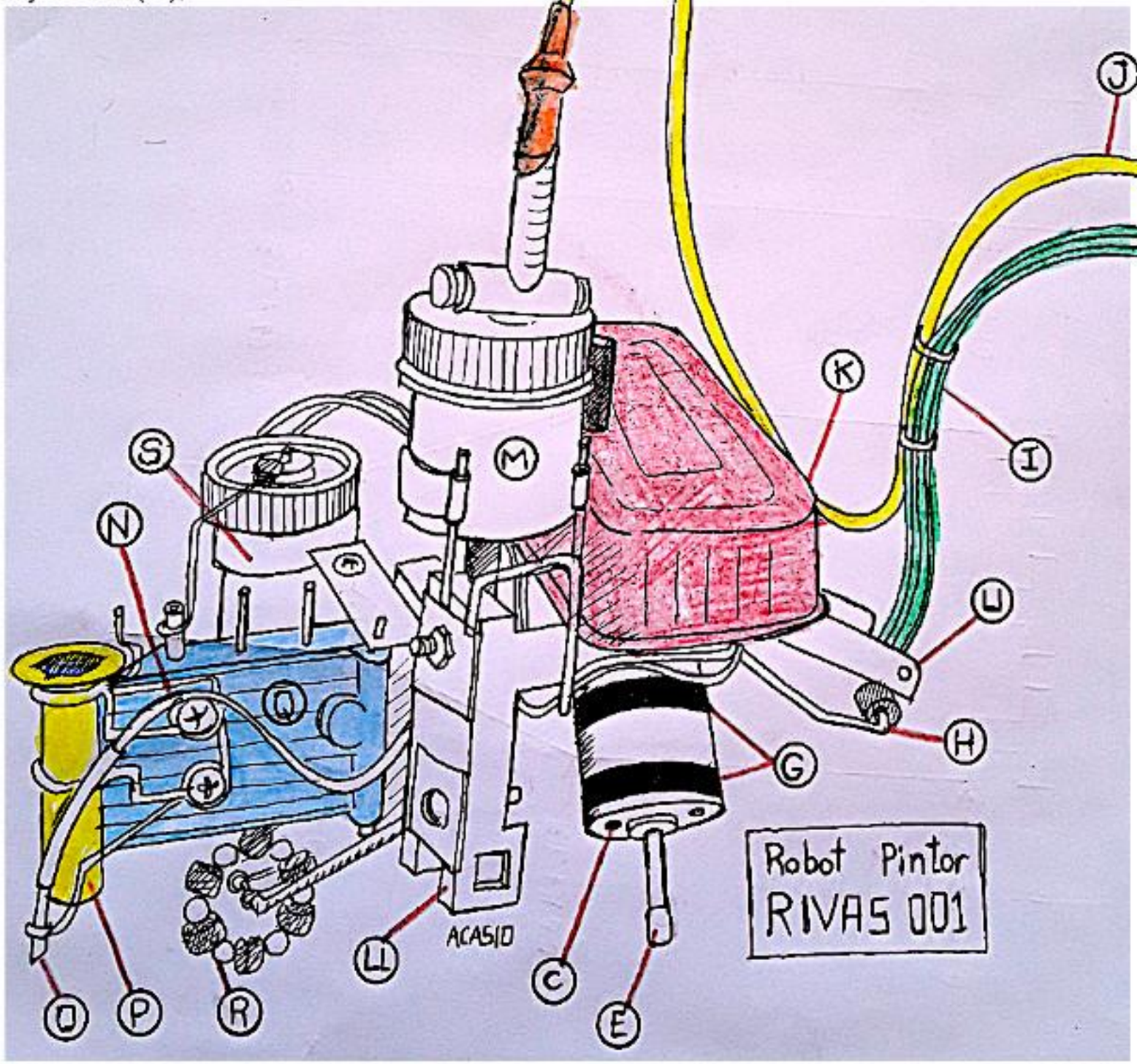
mundo de la pintura asistida por robots, sientase libre de tomar la información del presente ensayo para desarrollar sus propias unidades robóticas partiendo de las ilustraciones entregadas. Lo único que se les pide es seguir una serie de reglas simples:

1). Debe reconocer los créditos del autor original (Acasio) cuando elabore, diseñe o construya sus modelos a partir de la base del autor.

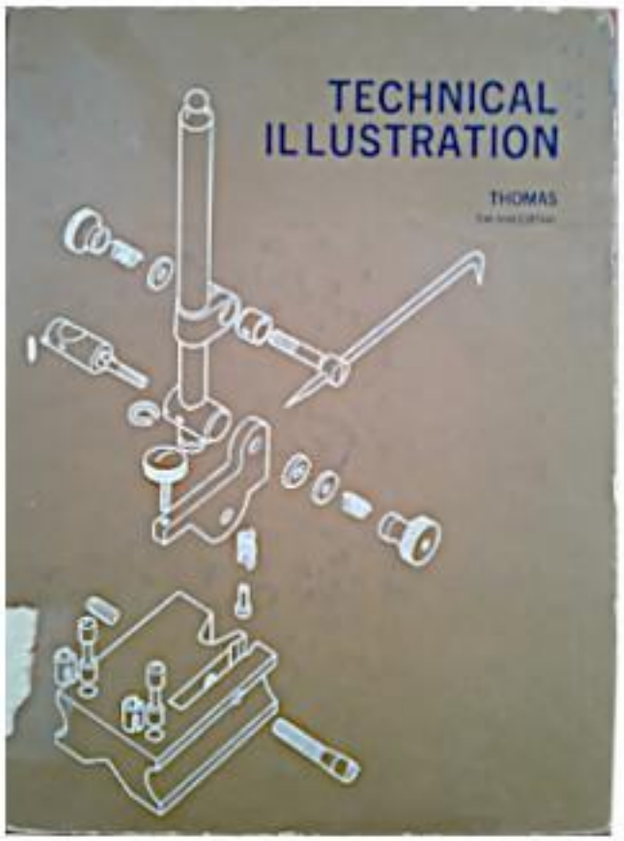
2). No puede utilizar la información de las ilustraciones para fines comerciales, solamente bajo el concepto de investigación y desarrollo a nivel académico.

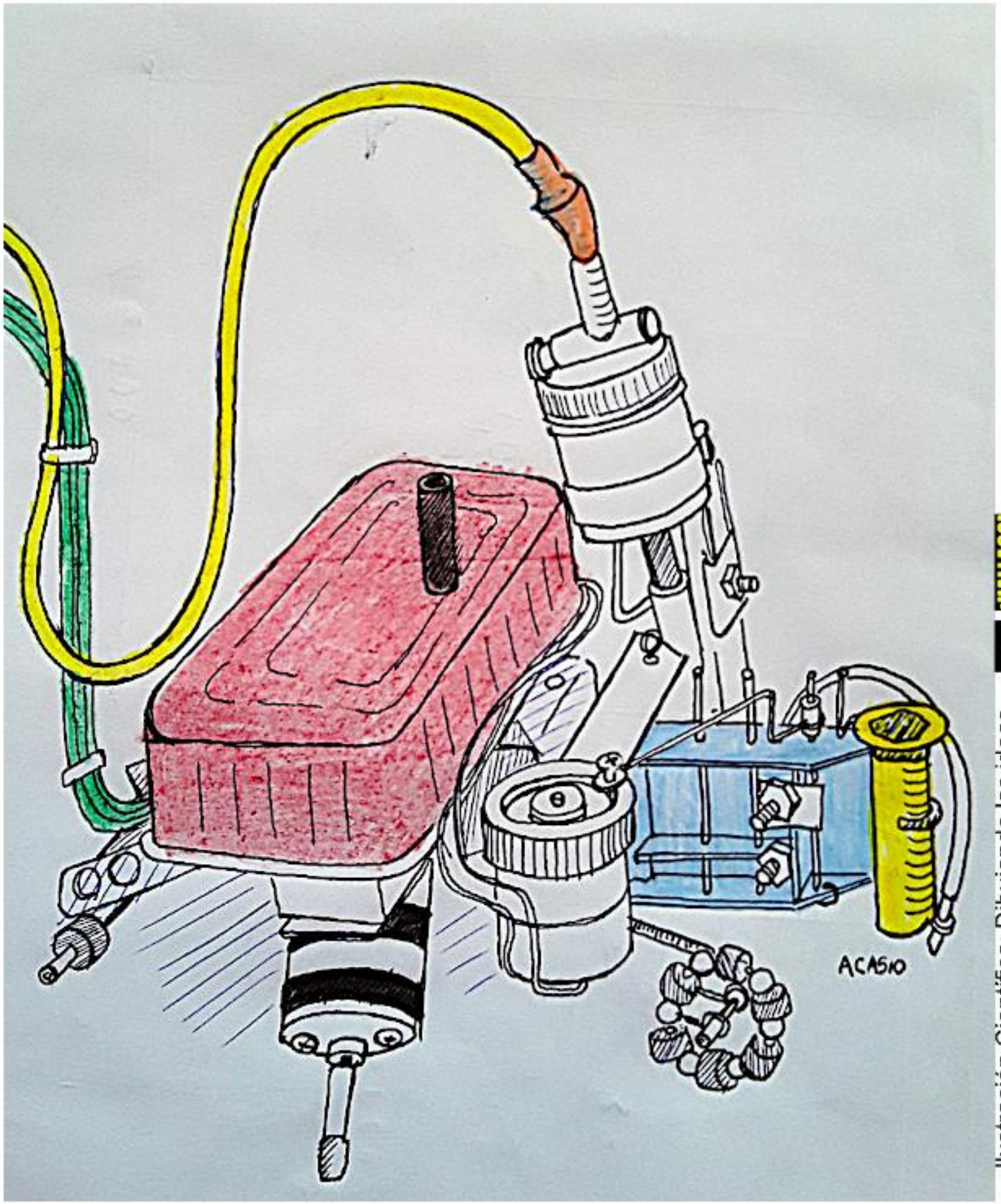
3). Se debe compartir bajo el mismo principio. Si altera, transforma o rediseña el modelo robótico y obtiene una obra derivada, solo puede distribuir la obra generada, o bien el conocimiento adquirido bajo un formato similar a éste. Entiéndase "Hardware Libre".

Continuando con nuestro tema de interes, se muestran una serie de perspectivas en diferentes puntos de vistas de la unidad Rivas 001para una mejor comprensión del modelo en su estado ensamblado, es decir muestra la unidad mecatrónica ya ensamblada. El lector también cuenta con una vista en contra picado que permite mostrar el robot en su parte inferior. Considero es un arte técnico clave para entender a cabalidad la unidad. Puede apreciarse el chasis (A) en forma de "T" que soporta todos los elementos fundamentales del mismo: Motores de locomoción derecho e izquierdo (B)-(C), Ruedas de tracción derecha e izquierda (D)-(E), Sistema de suspension (F), Anillos tipo abrazaderas para sostener los motores (G), Soporte y patín posterior (H), Cordon umbilical para navegación y control (I), Manguera para sistema neumático del deposito de pintura (J), Carrocería de latón (lata de sardina) (K), Soporte dispositivos de pintura (L), Base deposito de pintura (LL), Deposito de pintura 25 ml (M), Tubo capilar para dispersar pintura (N), Boquilla de inyección (O), Base soporte de pinceles, lapices y marcadores (P), Brazo robótico para pinceladas (Q), Soporte y rueda omnidireccional frontal (R), Motor eléctrico que activa brazo (S), Cableado interno (T), Base secundaria para dispositivos pictóricos (U).



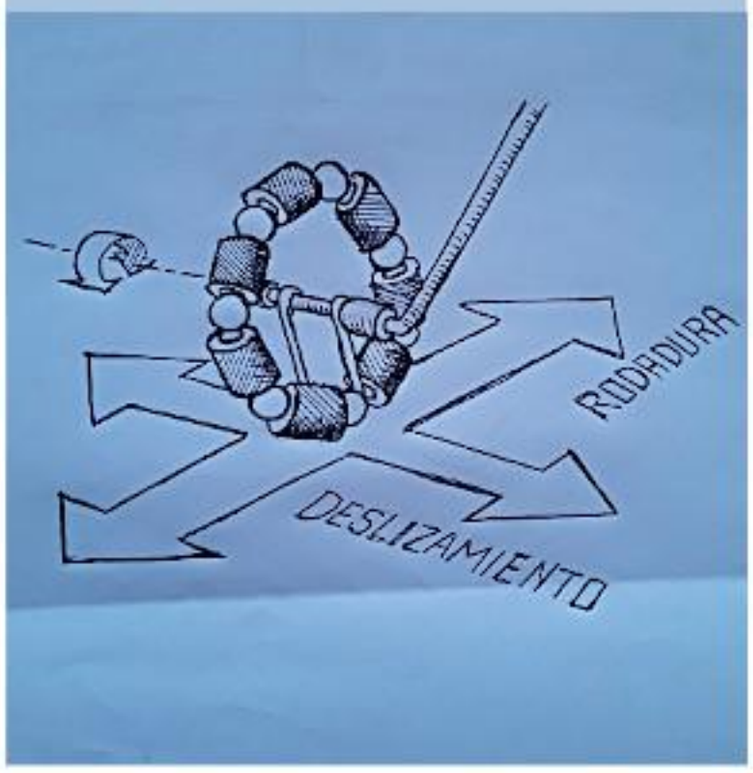
El arte técnico mostrado en las diferentes ilustraciones permiten ser empleadas en su debida lectura e interpretación, para desarrollar el estado cognitivo del lector capacitado para poder emprender la tarea de diseñar y construir una pequeña unidad robótica para ser empleado en la pintura en cualquiera de sus técnicas; oleo, acuarela, lapices de colores entre otros. Todo, partiendo de la base del cumulo de información gráfica presente en los dibujos que acompañan la presente columna. Estás cordialmente invitado a unirte al fascinante mundo de la pintura asistida por robots, al Arte Robótico. Repito nuevamente, sientase libre de tomar la información del presente ensayo para desarrollar sus propias unidades robóticas partiendo de las ilustraciones entregadas. Hasta la próxima entrega de su espacio: Ilustración científica.

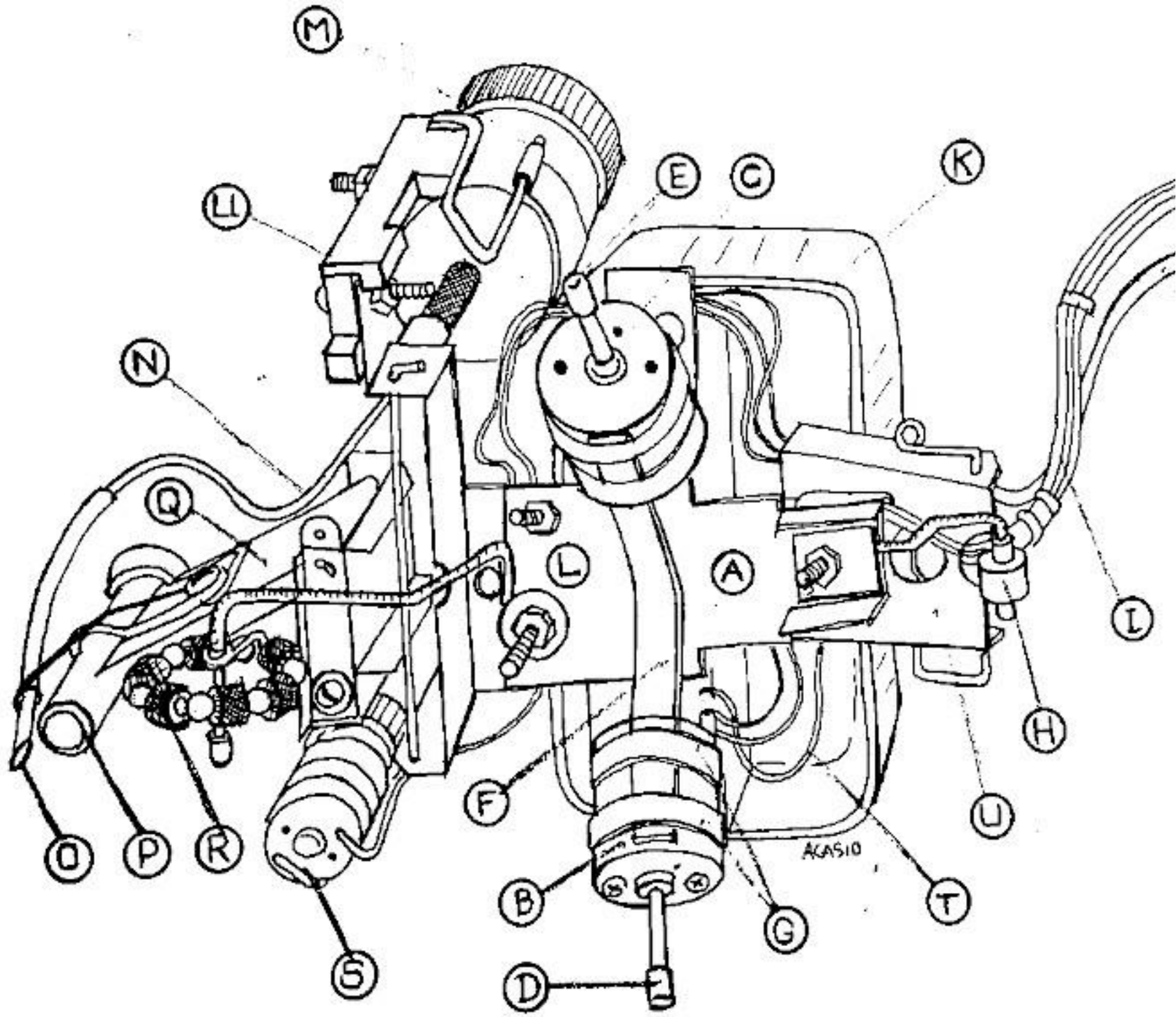




UNA RUEDA OMNIDIRECCIONAL.

La nueva rueda omnidireccional diseñada y construida permite la reducción de restricciones dinámicas, con la capacidad de giro muy elevada en cualquier sentido en todo momento. El robot al desplazarse en el lienzo, hacia el frente, o en retroceso, la rueda se desplegara igual que lo haría una rueda normal, es decir, el movimiento de rodadura. Pero si la unidad realiza giros cerrados o cortos, la rueda permite el deslizamiento hacia los lados. Esto logra un mejor desplazamiento de la unidad en el soporte a intervenir. Cabe destacar, que dicha rueda es de giro libre, es decir, no es motorizada, y se coloca en la parte frontal del modelo.





JUGANDO UN RATO CON AI CÓMIC FACTORY.

Por Osman Acasio.

AI Comic Factory es una plataforma generadora de libros de cómics AI en línea que te permite generar tu propio CómicBook con la ayuda de la IA, a partir de una descripción sencilla. La plataforma on line cuenta con una interfaz fácil de manejar, que a través de un simple comando de texto (conocido como prompteado) te permite generar una página de cómic. Esta aplicación basada en web que genera paneles de cómics utilizando modelos avanzados de IA, cuenta con diversos estilos gráficos a escoger, así como el diseño del panel de viñetas a seleccionar.

Para esta prueba en particular, le pedí a la IA que me generará un panel de cómic, siguiendo el siguiente comando de texto:

"Hermosa mujer con máscara de lucha libre toma un café mientras charla con un robot".

Probé con varios estilos gráficos enmarcados en un Grid1, pasando por el estilo cómic americano moderno y americano clásico, japonés, Chino y franco-Belga. Hice la prueba comandando a la IA instrucciones tambien en Inglés (Beautiful woman in wrestling mask, drinks coffee while chatting with a robot) para verificar diferencia en los resultados, pero no noté mejoría alguna. Si bien lo que entrega la IA no es nada del otro mundo que le quite el sueño a un historietista consumado, igual, estos no dejan de ser bastante curiosos. Aquí se los dejo para que le den un vistazo.

Estilo Americano (moderno).

Prompteado:

"Beautiful woman in wrestling mask, drinks coffee while chatting with a robot"

Estilo Franco-Belga.

Prompteado:

“Hermosa mujer con máscara de lucha libre, toma un café mientras charla con un robot”

Estilo japonés.

Prompteado:

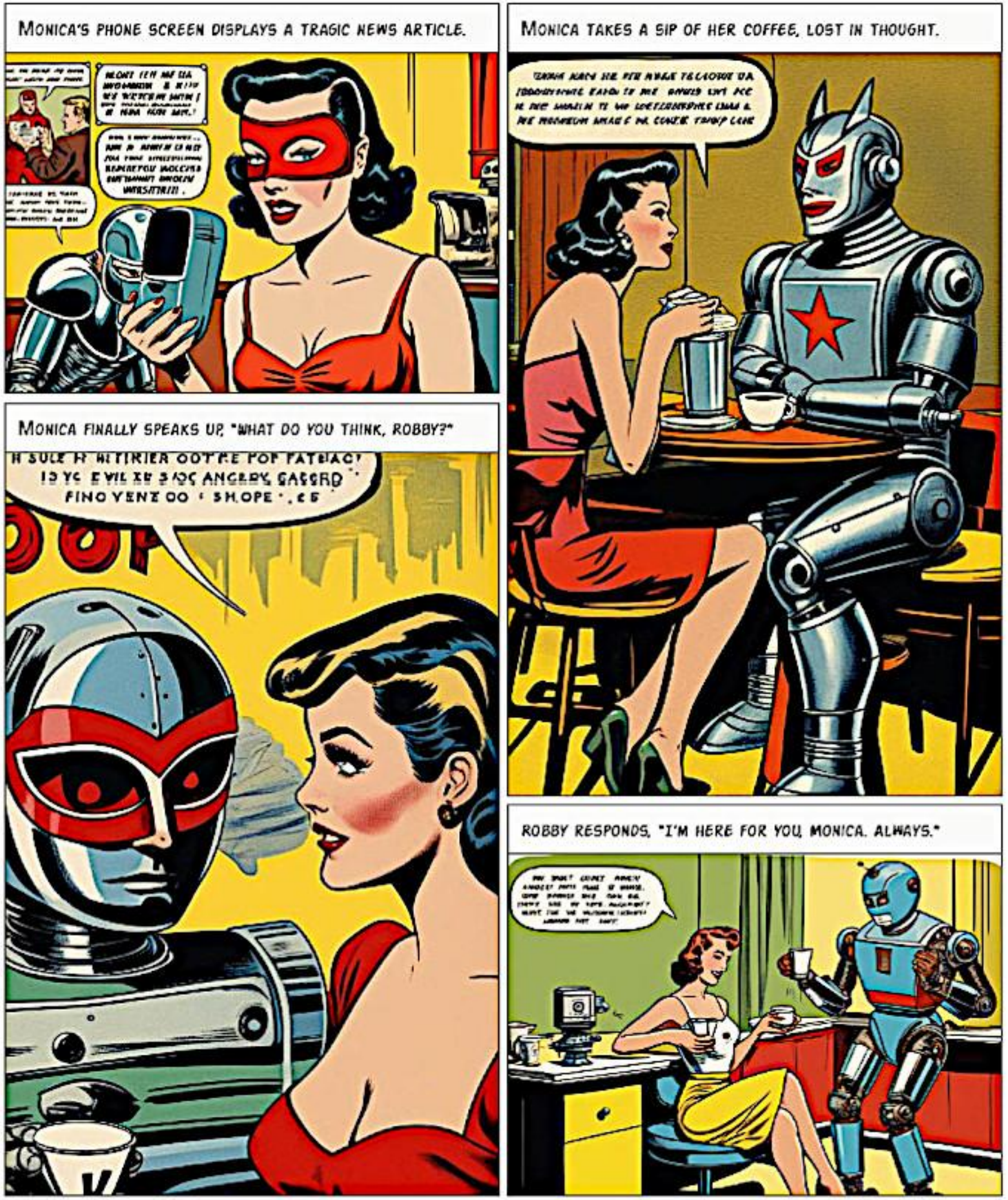
"Beautiful woman in wrestling mask, drinks coffee while chatting with a robot"

Estilo Nihonga.

Prompteado:

"Beautiful woman in wrestling mask, drinks coffee while chatting with a robot"

Estilo Americano (1950)



CÓMIC DE AUTOR: ACASIO

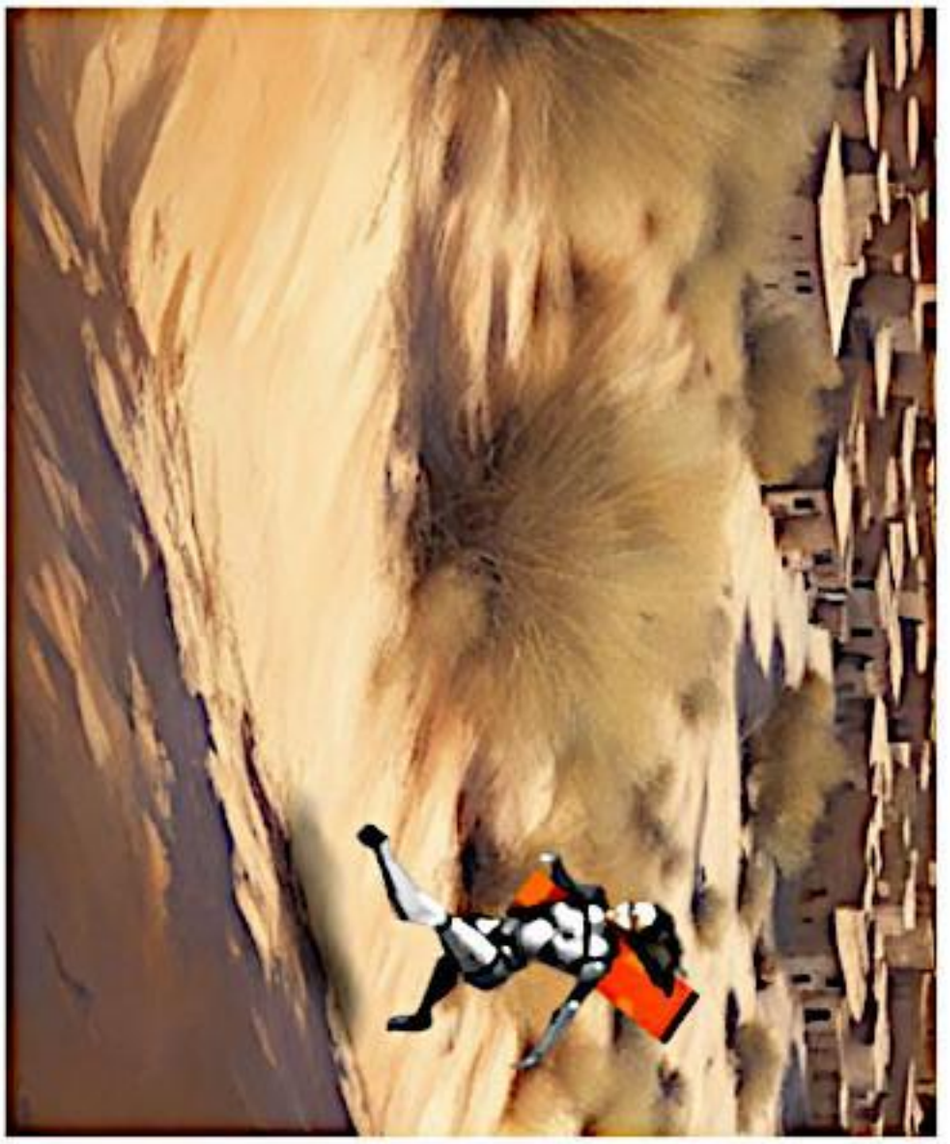
Altanera. Enlace Funcional (2023), de Acasio.

BANG

BANG
BANG

IPOSTEL
BAM

CRASH



Cómic de autor: Altanera

¡HALLACO!

Acasio

FIN

ENTRE ABEJAS DEL AMAZONIA, CAMARONES, ENLATADOS Y MANGAKAS.

Por Osman Acasio.

En la década del noventa el mundo entero se sorprendió con la invasión de los mangas y los animados japoneses. La escalada fue tal que el mismísimo escritor y dibujante francés de cómics, Jean Giraoud sentenciaba: "El manga es una plaga. La invasión ha sido total, como demuestra las cuotas de mercado que ha conseguido. Es una epidemia. Me recuerda a lo sucedido con las abejas de la Amazonia que suben hasta Norteamérica y matan a las especies autóctonas. En Francia, los camarones han desaparecido porque echaron en nuestras aguas una especie foránea que acabó con ellos. Los nuevos también están buenos, pero no son los mismos… Tienen un acento espantoso. El problema es que el manga llega a Europa, pero el cómic europeo no va a Japón. Eso es lo injusto"

Ante una invasión a gran escalada como tal, Venezuela no estaría excenta de ella. A partir de los animados japoneses (anime) emitidos en nuestro país como Astroboy, Mazinger Z, Candy Candy, La abejita Maya, Dragon Ball Z, Los caballeros del Zodiaco entre otros, fueron muchos los ilustradores que se influenciaron por su delineación. La producción progresiva de historietas nacionales en estilo manga hasta nuestros días, muestran que su línea aún es ascendente y presenta aceptación entre los lectores.

Preocupado por esta tendencia, el historietista y caricaturista Omar Cruz expresaba su inquietud en entrevista concedida para la revista Epale Ccs edición número 243, septiembre 2017: "A nosotros nos siguen invadiendo silenciosamente con enlatados, causando en nuestras niñas y niños daños irreparables. Tú ves a los chamos dibujando y la mayoría tiene influenciado el estilo del manga. No tengo nada contra el manga, pero es un estilo foráneo, que no nos identifica. Sé que podemos crear nuestro propio estilo, pero para eso se necesita mucha motivación e inversión. Por eso me la paso repitiendo esa contundente frase de Alí Primera: "Algún día la cultura será Gobierno".

Haciendo un análisis superficial, a vuelo de pájaro, nos podremos encontrar con historietistas nacionales identificados abiertamente con este estilo gráfico narrativo. En lo personal, aunque me inclino por el cómic estilo americano/europeo, ciertamente he experimentado con propuestas gráficas gráficas que beben de la influencia del manga. Historietas como Aroa y Suruy (1995) Pesadilla en suspensión criogénica (1997), El explorador Submarino (2013) e incluso versiones manga de María Lionza Steampunk: Cazadora de monstruos. Entre los ilustradores nacionales contemporáneos (mangakas) seducidos por el estilo manga se encuentra Rómulo Antonio Díaz –Rá (Hypermoria, 2015), M. Roku y Kuray Megami (Ore wa Tomadashi da, 2015), Fabiana Ramírez –Mikashi ;B (Exiliados del cielo, 2016), Samuel Blanco (Perseo y la medusa, 2016), Neisamir Marrero –Nei Shine (BioResearch, 2016), Veronica Mazzaro –Dragón raine (Kanna y Nikki, 2016), Jesús Pulido (Apocalipsya, 2017), entre otros.

Ciertamente los historietistas reconocemos abiertamente que el aporte foráneo resulta evidente en el incentivo primigenio, estilístico y técnico de nuestra literatura gráfica nacional. Empero, sin lugar a dudas, su fortaleza mayor está en saber tomar para sí las singularidades de nuestros pueblos cargando nuestra narrativa gráfica con un discurso propio y autóctono inspirado de las cosechas dignas de nuestra tierra. El estilo gráfico empleado para contar una historia es lo de menos, debemos preocuparnos más eso sí, por su contenido. El historietista no peca de alienado cuando crea historietas con gráficos estilo americano o japonés, en lo personal pienso que peca de alienado cuando su contenido narrativo enaltece lo de fuera. No es cuestión de forma, sino más bien cuestión de fondo. Eso creo. Acasio.

CÓMIC DE AUTOR: GEPSIKO

Eldritch Cthulhu Investigador. Prólogo La muerte del pez humeante (2015), de Gabriel Patiño - Gepsiko. Obra publicada originalmente como webcómic en el portal Issuu.com.

ME SIENTO...
...GIGANTESCO...
BERSIKO

Cómic de autor:
Eldritch Cthulhu Investigador

Gabriel Patiño

Cómic de autor:
Eldritch Cthulhu Investigador

¡HALLACO!

Gabriel Patiño

¡MAESTRO! TIENES UNA LLAMADA

BEEP BEEP

¿ESTABAS SOÑANDO?

BEEP BEEP

...EHMM, SI. ¡NO ME MOLESTES AHORA!

CTHULHU ELDRITCH, INVESTIGADOR... BIEN, VOY PARA ALLÁ. NO TOQUE NADA.

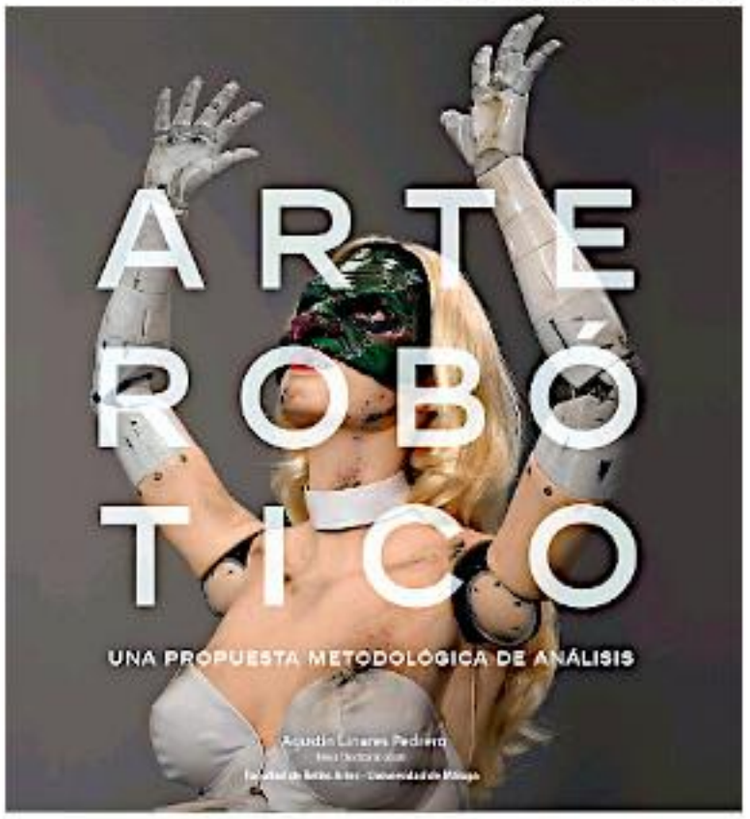
BERSIKO

Cómic de autor: Eldritch Cthulhu Investigador

Gabriel Patiño

ROBOTISMO: TÉCNICA KANAYAMA / EL MANIFIESTO KARC - ANTUNEZ.

Por Enrique Acasio.



Como bien sabemos, la tecnología ha estado fuertemente vinculada al arte y al intelecto. Formando parte importante de nuestra acción cultural y social. En ésta nueva entrega de su columna robotismo, bajo el enfoque de tecnólogos / creadores se pretende estudiar nuevas prácticas artísticas empleando para ello tecnologías robóticas, que permitan contribuir en los procesos de creación y valoración de las artes visuales. Según la Asociación Venezolana de Robótica y Domótica AVEROD define robótica como: "Una ciencia que reúne diferentes campos tecnológicos, con el principal objetivo de diseñar máquinas robotizadas capaces de realizar diferentes tareas repetitivas de manera automatizada". La línea de investigación en desarrollo busca crear estos artilugios mecánicos-electrónicos que permita elevar el lenguaje plástico que se genera en la actualidad a nuevos derroteros.

Sin ninguna duda, referido por muchos autores: Imasaka (2012), Corpa (2016), Karc (2023) entre otros, el titulo "Padre del arte generado mediante pequeñas unidades robóticas" se le concede al artista japones Akira Kanayama, quien en 1955 presentó: "Remote- Control-Painting" en la Primera Exhibición Interior Gutai, realizada en octubre de 1955 en Tokio. En dicha muestra artística Kanayama empleó cuatro pequeñas unidades portantes para crear arte. Tal vez, sin saberlo, o estando totalmente consciente de ello sentó las bases para lo que sería la práctica común en la creación de arte con robots. Personalmente lo llamo; técnica Kanayama, y son los cuatro elementos que deben ser tomados muy en cuenta por todo aquel que quiera formar parte de tan selecto grupo que genera arte visual con robots.

PRIMERO: El artista debe diseñar y construir sus unidades moviles robóticas según sus propias técnicas y necesidades. Es decir, poder diseñar pequeñas unidades autoportantes, total o parcialmente controladas por el artista plástico, que le permita, mediante ellas, a modo de herramientas o extensiones de sí, plasmar en soporte sus sentimientos, emociones, egos, entre otros.

SEGUNDO: El lienzo debe ser colocado totalmente en horizontal, en el piso o una mesa, y la unidad robótica, o el conjunto de ellas, encima del soporte interviniendo la obra. Por lo general, son de gran formato para entregar a la unidad a intervenir buena superficie de trabajo.

TERCERO: El cordón umbilical de la unidad debe ser suspendido desde el techo o un apéndice elevado para permitirle gran libertad a la unidad móvil robótica. Ésta es controlada remotamente mediante un sistema filoguiado, logrando así una directa interacción máquina usuario.

Y **CUARTO**; la unidad o unidades deben estar en capacidad de portar sus recursos pictóricos y desplegarlos en el lienzo a intervenir, por lo general mediante la técnica dripping empleada por Jakson Pollok.

Basta realizar un estado del arte de la pintura asistida por robots para darse cuenta que todos los artistas que la han ejercido emplean dicha técnica. Me vienen a la mente imágenes del pintor español Carlos Corpa con su arte: "Machina Artist 3.0", en donde construyó una especie de robot humanoide sentado en una silla portante distribuyendo pintura por el lienzo. Corpa Empleó los cuatro principios: robot diseñado para tal fin, pintando lienzos extendidos en el piso portando sus propios recursos pictóricos y controlado remotamente mediante cordón umbilical suspendido en el techo.

Ahora bien, pensar en crear arte pictórico con robots, es prácticamente abrir una pequeña caja de Pandora. Es

ganar muchos detractores y pocos adeptos. Cualquiera pudiera pensar que los robots no están en capacidad de hacer arte. En mi opinión sigue siendo arte puro. Ya el hecho simple de construir una pequeña unidad robótica pensada para realizar arte pictórico es creación en su máxima expresión. El robot mismo se consagra como una pieza de arte. Ni hablar de lo que pueda generarse con ella en pleno funcionamiento. Del mismo modo piensa el artista y curador Pau Waelder, comisario de la exposición D3US EXM4CH1NA:

> "Habitualmente se habla de sí es la máquina la que crea, sí va ha sustituir al artista. En ese sentido, tenemos que tener bien claro que siempre es el artista el que está creando, el que está usando este programa, el que está ajustando los parámetros, el que está decidiendo el sentido que tendrá lo que crea la máquina."

MANIFIESTO KARC / ANTUNEZ

En el año de 1996 se desarrolló en Helsinki, capital de Finlandia el Festival MuuMedia. Un evento artísticos cultural que mostraba los adelantos en ese momento. Después de conocerse Eduardo Kac y Marcel·lí Antúnez, ambos participantes en la exposición de arte robótica "Metamachines: Where is the Body?"(Metamáquinas: ¿Dónde está el cuerpo?), en la galería Otso de Tapiola y en el Seminario de Arte y Robótica en el Ateneum de Helsinki, decidieron poner sus notas en común y redactaron el siguiente manifiesto:

Al expandir la definición limitada de robot en campos como la ciencia, la ingeniería y la industria, los ART ROBOTS (los robots artísticos) abren una puerta a la crítica social, las preocupaciones personales y el libre juego de la imaginación y la fantasía. Los robots son objetos que funcionan en el tiempo y el espacio. Sus estructuras espacio-temporales abiertas y diversas permiten dar respuestas específicas a diferentes estímulos. Algunas de las formas que puede tomar el arte robótica incluyen agentes autónomos de espacio real, autómatas biomórficos, prótesis electrónicas integradas con organismos vivos y telerobots (incluyendo a los webots).

Los robots no son solamente objetos que el público puede percibir -como ocurre con todas las otras manifestaciones artísticas-, sino que son capaces de percibir al público por sí mismos, respondiendo de acuerdo con las posibilidades de sus sensores. Los robots manifiestan comportamientos. El comportamiento robótico puede ser mimético, sintético, o una combinación de ambos. Al simular aspectos físicos y temporales de nuestra existencia, los robots pueden inventar nuevos comportamientos.

Una de las principales preocupaciones del arte robótica es la propia naturaleza del comportamiento de un robot: ¿Es autónomo, semi-autónomo, sensible, interactivo, orgánico, adaptable, telepresencial o de algún otro tipo? El comportamiento de otros agentes con los cuales pueden interactuar los robots es también un factor clave del arte robótica. La interacción que se produce entre todos los elementos que forman parte de una pieza determinada (robots, humanos, etc) define las cualidades específicas de esa pieza.

Los robots no son esculturas, pinturas o video arte. Los ART ROBOTS no deben confundirse con las estatuas o esculturas estáticas y antropomórficas de aspecto mecánico (ni siquiera con las que muestran imágenes de video en movimiento). Los programas que recuperan información y realizan otras funciones en Internet, aunque reciben el nombre engañoso de robots de Internet, o Netbots, no tienen nada que ver con el arte robótica. El arte robótica siempre conlleva un componente de espacio real.

Los robots son una nueva forma de arte, y son propensos a hibridizarse con diversas tecnologías. Esta cualidad les hace trascender la categoría de objeto para difuminarse en el entorno.

El arte robótica puede darse en espacios físicos, en el espacio telemático, en entornos virtuales o en cualquier combinación de estos espacios que incluya una ubicación real.

Los robots son algo nuevo en el mundo del arte. El arte robótica tiene antecedentes en el trabajo de artistas como Tinguely y Paik, pero constituye una forma de arte única por derecho propio, diferente de la escultura, el video, la performance y otras prácticas artísticas comunes. Hay prototipos en máquinas secuenciales que repiten incesantemente sus estructuras temporales. Sólo los microprocesadores permiten un comportamiento más complejo y distinto cada vez, ya sea de forma específica o aleatoria. Los microprocesadores son tan importantes para el arte robótica como lo son los pinceles, la pintura y los lienzos para la pintura.

Los robots pertenecen a una nueva categoría de objetos y situaciones que rompe con la taxonomía tradicional del arte. Donde antes se hablaba de límites y fronteras ahora encontramos nuevos territorios. Estos nuevos terrenos artísticos están abiertos a nuevas posibilidades y se relacionan entre ellos de manera productiva. En estos nuevos terrenos heterodoxos nacen criaturas híbridas sin un modelo que las preceda. Combinada con los medios de telecomunicaciones, la robótica da lugar al arte telepresencial, en que el robot es el huésped de un sujeto alejado.

Como género, los robots no aspiran a convertirse en formas cerradas y fijas. Pueden perecer como concepto si se produce una nueva situación que los abarque y los sobrepase. Los robots existen en una confluencia de debate creativo y exploración conceptual que se manifiestan en los extensos dominios de la telemática y la cibernética.

Manifiesto extraído de la Tesis Doctoral: Arte Robótico. Una propuesta metodológica de análisis. 2016. Agustín Linares Pedrero. P. 343/345. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Málaga.

En la entrega anterior de su revista Hallaco, en la correspondiente columna: Robotismo, se presentó un arte pictórico elaborado con la unidad Reveron 001. Pieza de título; Fertilidad. Como es habitual en nuestro espacio, mostramos al lector la completa trazabilidad del arte: desde sus mismos inicios, en ideas preliminares y bocetos, creación de la obra con las unidades robóticas, el enmarcado, el traslado y finalmente la exposición o presentación a la cual está destinada. En el cierre de Hallaco 14, la pieza fue registrada en la exposición colectiva de pintores locales: Entre Artistas, en el Ateneo de Punto Fijo, Ismael Padilla. Al cierre y publicación de dicha entrega, el evento no se había realizado. Para cerrar éste ciclo, y manteniendo nuestra línea editorial mostramos al lector la hermosa velada en la presentación de dicho evento visual. Cabe destacar, que en la exposición fueron invitados artistas plásticos de renombre, consagrados por

muchos años en la pintura, como lo son: Angel Ventura, Orlando Salero, Jose Gregorio Hernandez (q.e.p.d), Maria Isabel de Jatem, Jesus Reyes, Julio Diaz, entre otros. El texto curatorial estuvo a cargo del poeta y presidente del Instituto de Cultura del Estado Falcón: Inti Clarck. Texto, que por cierto, hace un merecido reconocimiento a nuestro trabajo: "...a la búsqueda inquieta y singular de los Morochos Acasio...". Nos leemos en la próxima entrega.

COMPOSICIÓN VISUAL PERFECTA:

ANALISIS DE UN CALENDARIO LUNAR REPRESENTADO EN UN PETROGLIFO GEOMÉTRICO LOCALIZADO EN EL CERRO DE SANTA ANA. EDO. FALCÓN. VENEZUELA.

Por Enrique Acasio.

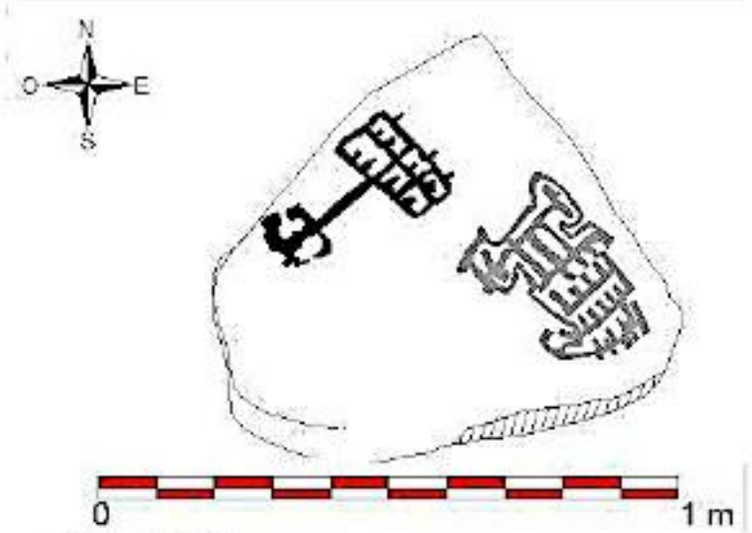
El presente ensayo fue generado en el marco de los estudios arqueoastronómicos que se vienen realizando en las estaciones de arte rupestre presentes en las inmediaciones del monumento natural Cerro de Santa Ana localizada en el centro de la península de Paraguaná, así como en sitios con manifestación rupestre diseminados en la sierra coriana. El presente trabajo de investigación forma parte de un artículo galardonado y publicado en el 1er Concurso de Artículos de Publicación Científica, Ciencia, Tecnología, Educación y Salud. Evento auspiciado por la Vicepresidencia Sectorial CITES, Caracas. Artículo cuyo objetivo básico es presentar la composición geométrica del petroglifo con forma cuadrangular y su decodificación de un posible calendario astronómico lunar.

Se estudia de forma, seria, sistematizada y con gran objésteidad las diferentes manifestaciones rupestres que presentan un alto contenido de sinología asteromorfa. Es decir símbolos y figuraciones que denotan las representaciones mentales de nuestros originarios sobre la bóveda estrellada. Se han descubierto una serie de santuarios astronómicos de gran relevancia diseminados en toda la extensión del suelo falconiano, que evidencian el gran poder de abstracción mental de nuestros astrónomos ancestrales, con la capacidad tecnológica e intelectual para diseñar y confeccionar calendarios astronómicos que permiten computar el movimiento de algunos cuerpos de la bóveda celeste; estrellas, planetas, principalmente el movimiento cíclico del astro rey y del cuerpo selenita.

El petroglifo en estudio se encuentra localizado en una roca satélite de 0.76 x 0,70 m de largo y ancho respectivamente, muy cerca de una pieza monolítica de casi 4 metros de longitud, también con una serie de glifos en su superficie. Esta estación rupestre se localiza muy cerca de las Calzadas, en el primer piso biótico del monumento natural a una altura de 210 m.s.n.m, enclavada en una topografía con cierta pendiente y un suelo rocoso con poca materia orgánica. Alrededor de estas piezas líticas predomina la vegetación del tipo xerofita; especies como quipito hediondo, dividive, cují yaque, buche, salvia, tuna brava, cardón o dato y varios tipos de pastos.

El petroglifo en estudio comparte soporte con otra figura también de contenido geométrico. Un diseño muy similar a este, e inclusive con alta probabilidad de ser otro instrumento astronómico, pero dado su alineamiento y su posición con respecto a éste, se infiere fue elaborado siguiendo otro ciclo astronómico.

La presente investigación demostrará que el glifo geométrico cuadrangular es la representación de un



Ficha Técnica

Largo Soporte:	0, 76 m
Ancho Soporte:	0, 70 m
Perimetro:	2, 38 m
Area de Soporte:	0, 40 m^2
Area de Petroglifo:	0, 026 m^2
Area Ocupada en Soporte:	6,56 %
Surco Lineal Tallado en la roca:	1, 60 ml
Largo Glifo:	0,33 m
Ancho Glifo:	0,19 m

Integralia Acasio

calendario basado en el ciclo metónico de 19 años solares equivalentes a 235 lunaciones, y por consiguiente, un poderoso instrumento para medir el tiempo. El principio básico elemental que emplearon muchas culturas y sociedades en el mundo primigenio era iniciar el modelo desarrollado como primera cuenta calendárica, justo con el primer plenilunio o luna llena que se producía en el solsticio de invierno. También era empleado el novilunio como referencia para iniciar las cuentas calendáricas, logrando de esta manera compaginar el ciclo lunar con el solar, de allí la caracterización de calendarios Luni-solares.

ANALISIS DEL CALENDARIO LUNAR

El glifo en análisis evidencia las cuentas calendáricas, pero antes de entrar en su interpretación realizaré un breve estudio descriptivo del mismo. Un petroglifo con figura del tipo geométrico; un paralelogramo horizontal alargado y en el centro de su lado mayor se proyecta un apéndice, en cuyo extremo se posiciona otra figura de forma cuadrangular de proporción menor en estilo abierto, traspasado en su centro por el trazo vertical anteriormente descrito. La figura presenta las dimensiones de 190mm de ancho por 330mm de altura. El rectángulo mayor está dividido en seis sectores en relación asimétrica; cuatro pequeños cuadrangulares y dos rectangulares. Para graficar mejor dicha distribución podría aportar con decir que es una representación en matriz rectangular de dos filas y tres columnas. El interior de cada paralelogramo está acompañado de una serie de marcas verticales que parten de su base hasta llegar a un tercio de su altura. Lo que, a mi modo de ver, conforman las cuentas calendáricas del instrumento astronómico. Cada rectángulo presenta dos cuentas, mientras que cada cuadrado le corresponde una cuenta, para entregar ocho (8) marcas o cuentas. En el exterior del rectángulo, en su parte superior opuesta a la posición del apéndice se alojan tres trazas verticales; una a cada extremo de la figura, y uno alojado en el centro alineado del primer cuadro interno del diseño. Todas con la altura similar a las cuentas internas. Entregando entonces un total definitivo de once (11) cuentas calendáricas. No se toman en consideración el diseño del apéndice y la caja en su extremo por alejarse completamente del diseño entregado por el paralelogramo principal, es decir, no contiene ninguna marca, tanto interna como externa que pueda asociarse a una cuenta para el modelo. Finalizada la descripción iniciemos entonces con el estudio interpretativo del petroglifo "Calendario de las Calzadas".

Sus cuentas calendáricas podrían estar referidas a las trazas presentes en el interior de cada cuadrangular, así como de las líneas exteriores del rectángulo que define la forma total del diseño. Aun cuando se sospechaba, formaba parte de un instrumento astronómico para computar el tiempo, se me dificultó su decodificación dado que su estructura o lo que bien podríamos definir como su "arquitectura de diseño" se aleja un poco de los glifos lunares estudiados en la Piedra de Siraba, o del calendario Luni-solar de Misaray, ambos ubicados en el mismo Cerro de Santa Ana. Por lo tanto, debía trabajar en función de "cero".

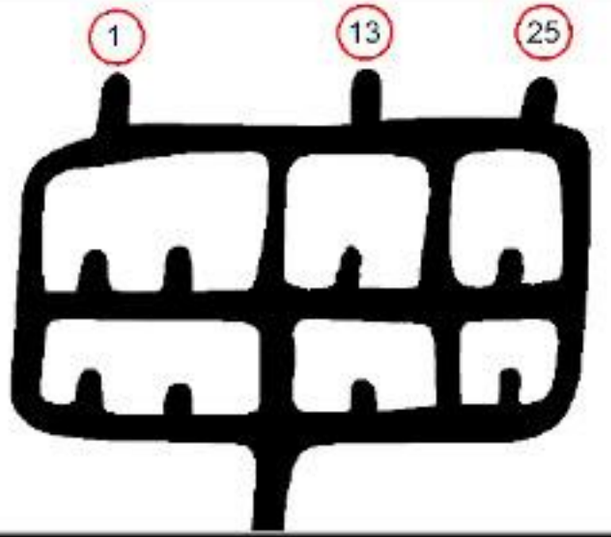
La iluminación necesaria para lograr decodificar el calendario lunar provino de los estudios de Rebullida (1990), quien me entregó las bases teóricas para establecer, argumentar y validar lo que desde hace mucho tiempo venía sosteniendo sin soporte o metodología alguna. Que su diseño estaba enmarcado en un calendario ancestral. El ciclo metónico establece que el ciclo lunar es repetitivo y constante en periodos de 19 años, .-18.61 años para ser más exactos.- como un modo de ilustrar este ciclo; si se observa la luna nueva en un día del solsticio de invierno, este fenómeno solo podrá ser percibido nuevamente después de haber transcurrido 19 años, y así sucesivamente. Este reencuentro del sol y la luna fue de gran preeminencia en el entendimiento de una parte del ciclo celestial, y el de permitir o elevar el desarrollo cognitivo humano para confeccionar calendarios que permitiesen interpretar, y mejor aun, predecir los eclipses de luna.

Rebullida entregó la clave en esta investigación para entender el desarrollo y ejecución de estos calendarios basados en el período metónico. En su libro: Astronomía y Religión en el Neolítico-Bronce citado en el articulo presentado en la revista científica española; Tribuna de Astronomía, pudo

implantar, que debido a las oscilaciones máximas de nuestro satélite natural respecto a los puntos solsticiales, ocasionada por la regresión de los nodos dentro del periodo de 19 años las lunaciones varían en diferentes años, pudiendo tener períodos de 12 y 13 meses, como ya señalamos en líneas anteriores. Sin embargo, el mismo autor logra establecer un patrón referencial con la gran ventaja de poder sintetizar el complejo calendario de un ciclo de 19 años en un período de 4 años. Es decir, se percató que los ciclos de lunaciones en tramos de 4 años se repetían, y mostraban coincidencias, por lo tanto podía ser tomado como una base de lunaciones acumuladas durante 4 años, y repetir sus subsecuentes periodos de 4 años para completar el ciclo de 19 años. Dicho en otras palabras, logro minimizar lo más posible el complejo calendario metónico y hacerla funcional con un modelo más simplificado y más entendible. Es así como se logra estructurar un calendario con referencia 4-4-4-4-3 hasta completar el ciclo metónico. Este hallazgo es de suma importancia porque entrega una metodología propia y muy pertinente para lograr descifrar los instrumentos predictores ancestrales. A continuación presento una tabla elaborada en función de la aportada por Rebullida (1990), lo cual permite ilustrar adecuadamente el presente principio. Siguiendo con la disertación del mismo autor, afirma que los astrónomos prehistóricos del Neolítico de Europa pudieron elaborar sus calendarios tomando como referente una serie de 50 unidades, siendo las cincuenta lunaciones acumuladas en el periodo de 4 años desde que comenzó a correr el calendario desde su cuenta "uno". Para un mejor entendimiento, consulte constantemente la tabla entregada. Concluye que en dichos calendarios ancestrales deben aparecer los parámetros 13, 25, 38 y 50.

1	2	3
Año	Lunaciones en un Año	Lunaciones acumuladas
1	13	13
2	12	25
3	13	38
4	12	50
5	12	62
6	13	75
7	12	87
8	12	99
9	13	112
10	12	124
11	13	137
12	12	149
13	12	161
14	13	174
15	12	186
16	12	198
17	13	211
18	12	223
19	12	235

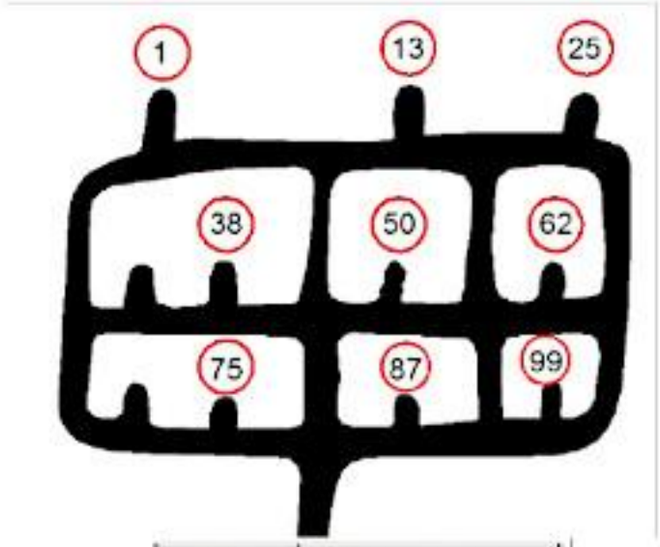
Aplicando el método establecido por Rebudilla (1990) y siguiendo el sistema de conteo empleado en el calendario de Misaray, al igual que muchos calendarios confeccionados en otras culturas, como la mesoamericana, en algunos casos, o los Quechuas del imperio Inca, el conteo se realiza de izquierda a derecha. Entonces es de lógica iniciar la cuenta calendárica como la primera luna en la marca exterior de la esquina superior izquierda. Al realizar el conteo podemos apreciar que el segundo valor de lunaciones de la tabla metónica, es decir el número 13 se posiciona justo al lado de la marca inicial registrando así las primeras trece lunaciones en nuestro calendario, o el transcurrir de un año. Continuando con el conteo podemos apreciar que el siguiente número (25) se posiciona en la otra marca externa, al lado del valor 13.



Inicio de la cuenta calendárica y la posición de las lunaciones acumuladas 13 y 25 siguiendo un orden correlativo, evidenciando así un patrón geométrico-matemático.

Siguiendo el conteo desde el 25 el nuevo valor de 38 se posiciona así en el primer rectángulo interno del paralelogramo, pero en su segunda marca. Es decir, saltándose la primera marca o cuenta. Realizando el mismo procedimiento podemos ver que los valores de la tabla metónica se "acomodan" en las marcas del diseño en

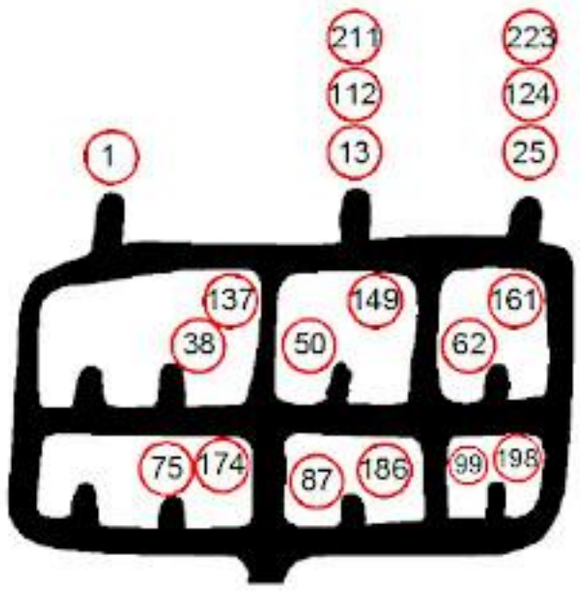
forma ordenada y secuencial, en donde los cuadros de la primera fila reciben los valores 50 y 62 respectivamente. Luego, curiosamente vuelve a suceder lo mismo, es decir el valor que sigue (75) se salta una marca para posicionarse en la segunda vertical del rectángulo inferior, debajo del valor 38. Los valores 87 y 99 ocupan las casillas siguientes. Esto quiere decir, que hasta este punto el calendario ancestral está; registrando, computando, marcando, como ustedes lo quieran definir, 99 lunaciones correspondientes a 8 años ó 2.922 días.



Año	Lunaciones acumuladas
1	13
2	25
3	38
4	50
5	62
6	75
7	87
8	99

Ubicación de todas las lunaciones acumuladas de 8 años en una perfecta secuencia en el diseño del petroglifo.

Continuando el conteo en el instrumento, la precisión y validación del modelo geométrico-matemático es tal que todo el proceso se repite. Siendo así, que el número que sigue (112) se posiciona justo en la cuenta del valor 13, es decir, en la marca exterior central, y el valor 198 se ubica justo en el cuadro final del calendario, indicando de esa manera la lunación número 198, entendiéndose como el paso del tiempo de 16 años o 5.844 días, entregando de esta manera la segunda lectura del ciclo metónico. Cabe destacar en este punto del estudio, que nuevamente quedan libres de valores las primeras cuentas de los rectángulos. Esto evidencia claramente el porqué de este diseño asimétrico. Del porqué nuestros originarios no diseñaron el instrumento con una matriz de ocho cuadrados perfectos, sino de dos rectángulos y cuatro cuadrados. Fue confeccionado de esta manera con total intencionalidad. Evidenciando también, a mi modo de ver, que efectivamente el conteo inicia en la marca exterior superior, en sentido izquierda-derecha, y de arriba hacia abajo.



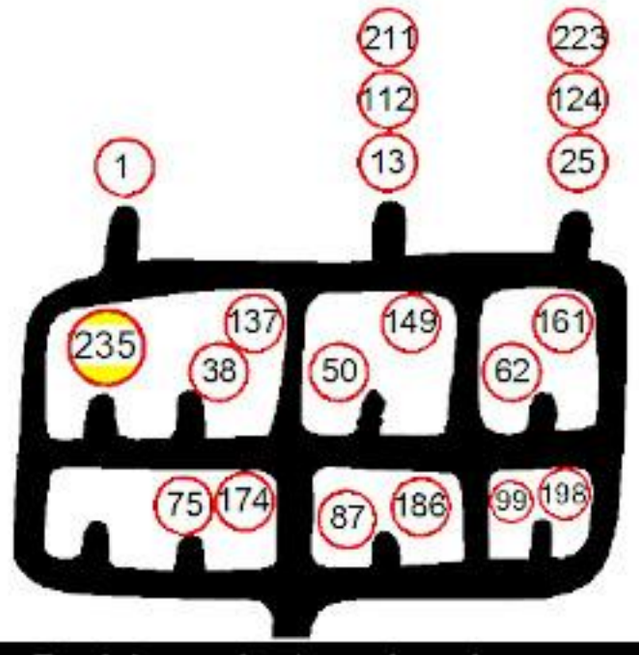
1	2	3
Año	Lunaciones en un Año	Lunaciones acumuladas
1	13	13
2	12	25
3	13	38
4	12	50
5	12	62
6	13	75
7	12	87
8	12	99
9	13	112
10	12	124
11	13	137
12	12	149
13	12	161
14	13	174
15	12	186
16	12	198

Distribución de las lunaciones para un periodo de otros ocho años, posicionando el parámetro 198 en la esquina inferior derecha del calendario, cerrando así el ciclo de 8 años. Puede apreciarse que quedan dos cuentas calendáricas sin asignación de valores.

Continuando con el conteo, los valores de lunaciones 211 y 223 se posicionan en los dos últimos trazos exteriores del cuadrangular. En la lectura del calendario, viene un hecho bastante interesante, siguiendo el conteo, el valor 235 se posiciona justo en el primer trazo del primer rectángulo, marca que hasta ese momento se encontraba completamente libre. Éste es un indicativo claro e irrefutable de que el ciclo metónico llega a su fin, por apartarse de la regla y colocarse en una marca, prácticamente asignada para ella. Indicando entonces el final del

periodo, y el momento exacto cuando se realiza el encuentro entre el sol y la luna, para nuevamente repetir el ciclo de 19 años.

En el diseño del instrumento calendárico se presenta una cualidad bastante interesante, y se encuentra de forma inherente en todos los calendarios originarios o de arte rupestre en todo el planeta. La cuenta que da inicio al comienzo del ciclo, es decir la primera luna, casi siempre debe estar asociada a la finalización del ciclo metónico. En este caso se puede notar que el acumulado de las lunaciones de 235 se ubica justo debajo del inicio.

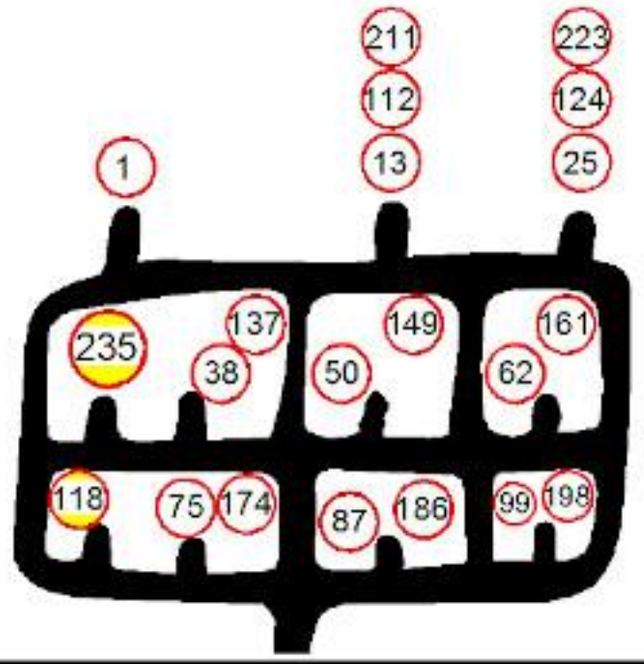


Posicionamiento de La cuenta calendárica 235 lunaciones o 19 años en el modelo geométrico-matemático de Las Calzadas.

Como podemos apreciar, el modelo geométrico-matemático nos entrega un trazo o cuenta vacía, siendo el rectángulo de la fila inferior, en otras palabras no le correspondió ninguno de los diecinueve (19) valores de la tabla metónica. Pudiéramos apresurarnos y pensar que se trata de una marca reservada para algún cómputo predictivo, algún valor de lunaciones que nos permita predecir algún fenómeno del cuerpo selenita, pero como científicos debemos aplicar el principio de la Navaja de Ocan, un precepto que dicta que la explicación más simple es la que tiende a ser la correcta. Ahora bien, si esta marca se ubica en la columna lateral izquierda junto con los valores de inicio y final del ciclo metónico, entonces es de entender que a la cuenta sin valor asignado le corresponde un valor significativo, de gran peso en el modelo. Entonces por inferencia, debería ser la mitad del ciclo metónico, y dicho valor no se presenta tabulado. Por ello, simplemente tomamos el valor de las lunaciones al final del ciclo, siendo 235 y lo dividimos entre dos y obtenemos el valor de 117,5.

Puesto que se presume que nuestros matemáticos ancestrales trabajaron los números enteros, es decir no conocieron las fracciones redondeamos por exceso a 118.

Al realizar la debida corrida del conteo en el instrumento astronómico, dicho valor se posiciona en la traza o cuenta faltante. La hipótesis ha sido comprobada con total propiedad. Completando de esta manera la decodificación del "Calendario de las Calzadas." Inclusive el diseño agrupa muy armónicamente; el inicio, la media y la final del ciclo en una columna del lado izquierdo de la cuadrangular. En definitiva un diseño calendárico muy bien estructurado.

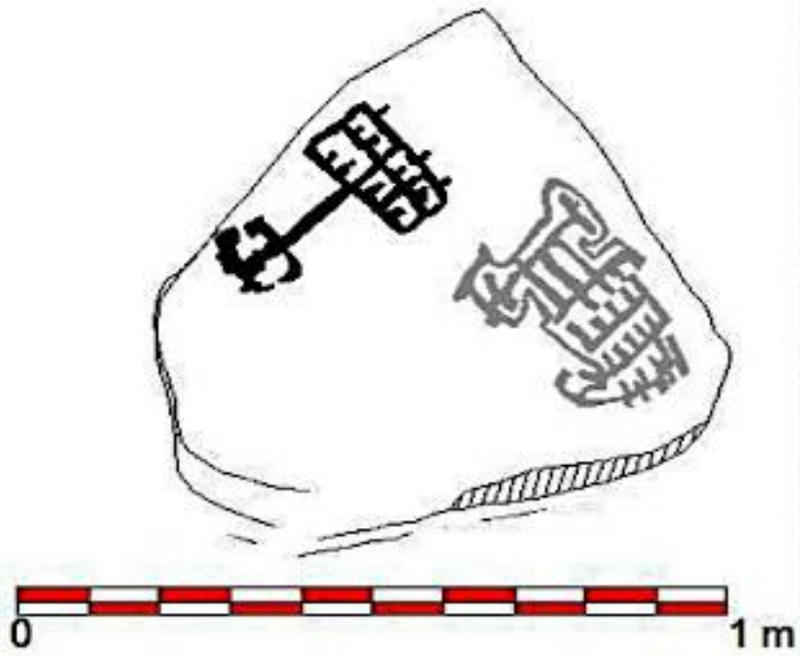


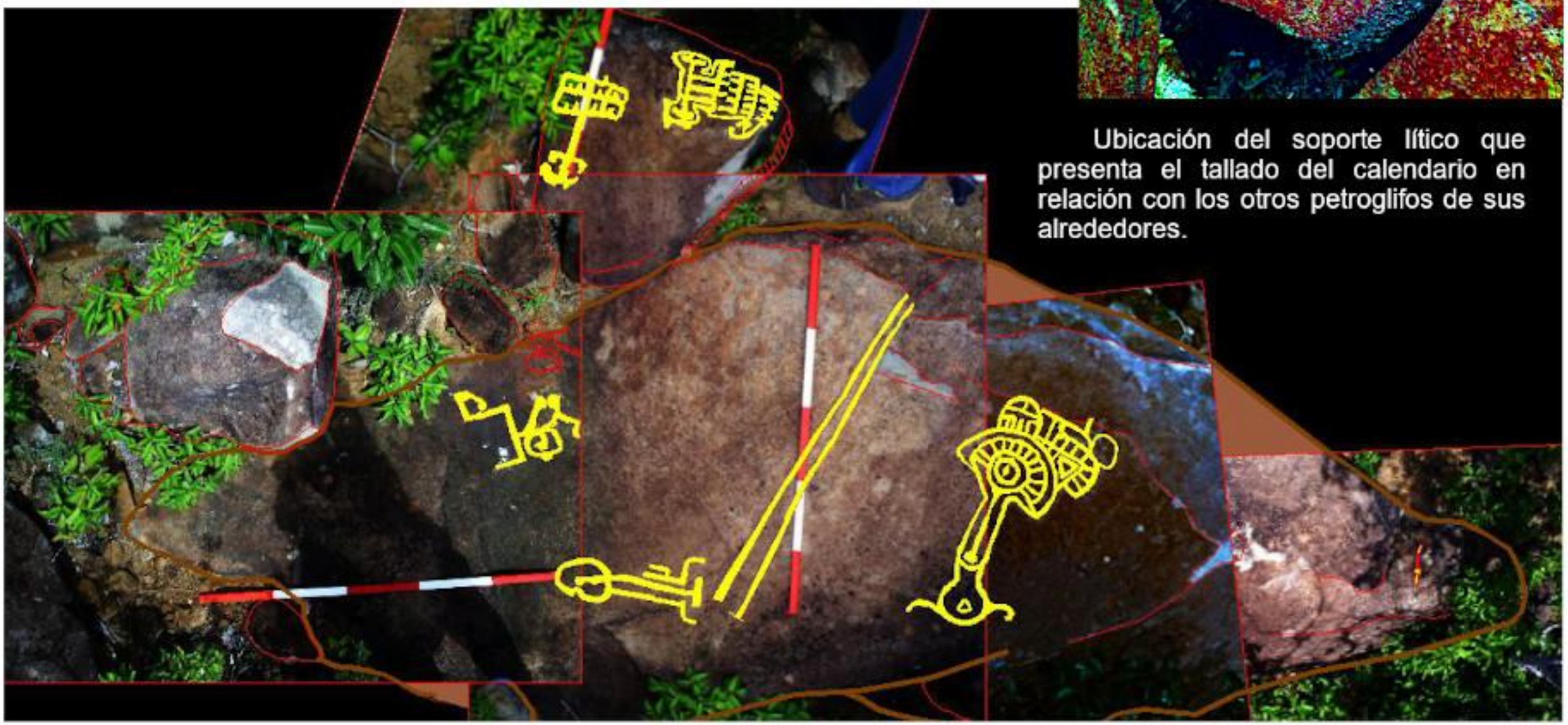
Posicionamiento de la cuenta calendárica 118 lunaciones coincidiendo con la mitad del ciclo metónico y completando el modelo geométrico-matemático de Las Calzadas, evidenciando así su fiabilidad para computar el tiempo.

Con este innovador estudio se espera abrir nuevas líneas de investigación, y de solidificar los trabajos relacionados con calendarios primigenios y su debida lectura e interpretación logrando con ello una objetiva decodificación y extracción del mensaje inherente en ellos.

El calendario de las Calzadas en su diseño y concepción, ejemplifica la conexión ontológica entre el hombre y el orden del universo. Se trata de un autentico calendario Lunar. Un instrumento astronómico arcano para computar el tiempo basado en el ciclo metónico, el cual establece que el ciclo lunar es repetitivo y constante en periodos de 19 años, .-18.61 años para ser más exactos.- como un modo de

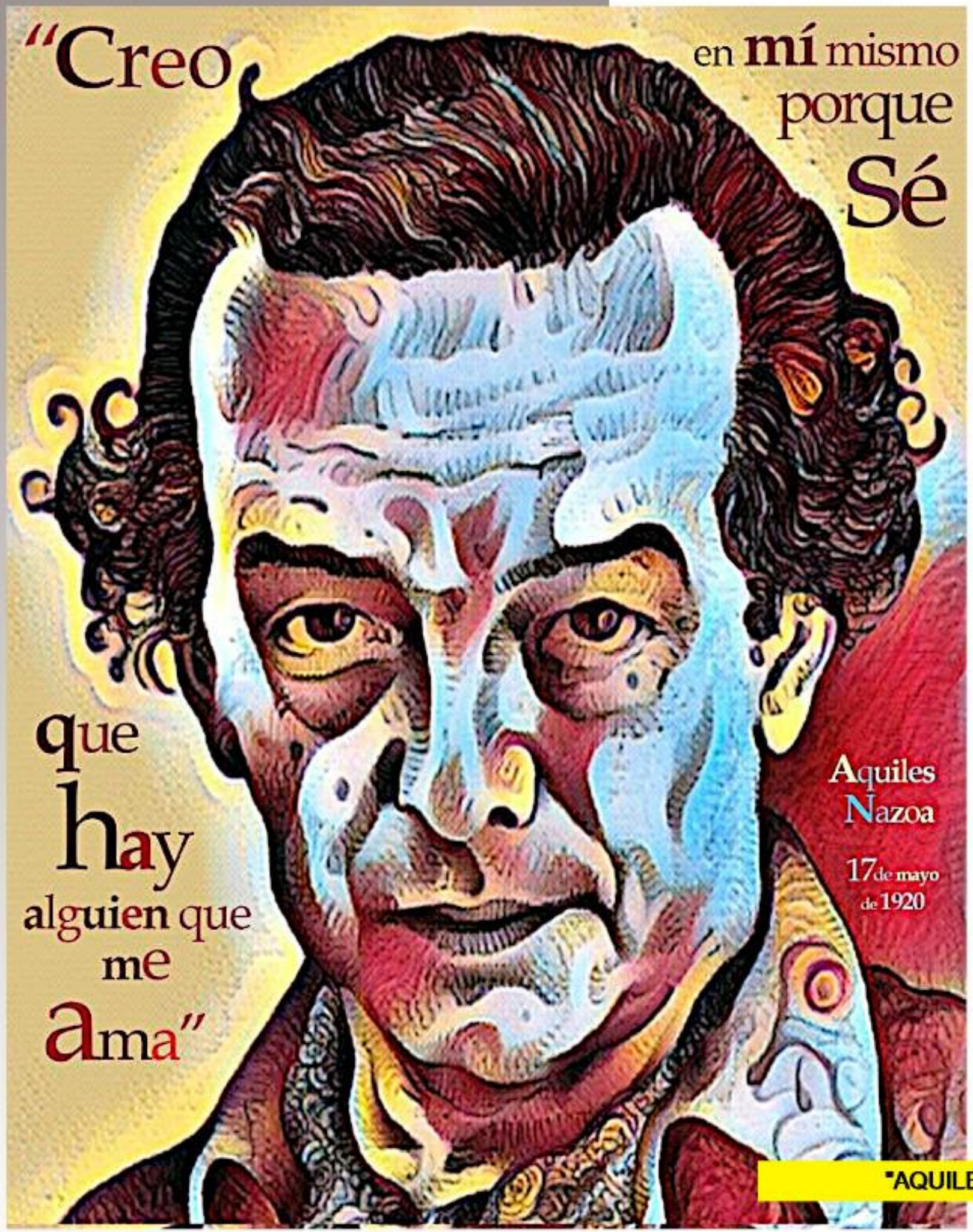
ilustrar este ciclo; si se observa la luna nueva en un día del solsticio de invierno, este fenómeno solo podrá ser percibido nuevamente después de haber transcurrido 19 años, y así sucesivamente. Este reencuentro del sol y la luna fue de gran exención en el entendimiento de una parte del ciclo celestial, y el de permitir su debida implementación en la vida social de las culturas pretéritas: la caza, pesca, la cosecha, la siembra, la tala etc.





Ubicación del soporte lítico que presenta el tallado del calendario en relación con los otros petroglifos de sus alrededores.

GALERÍA HALLACO



"AQUILES NAZOA" (2024), de Iván Lira.

GALERÍA HALLACO

1

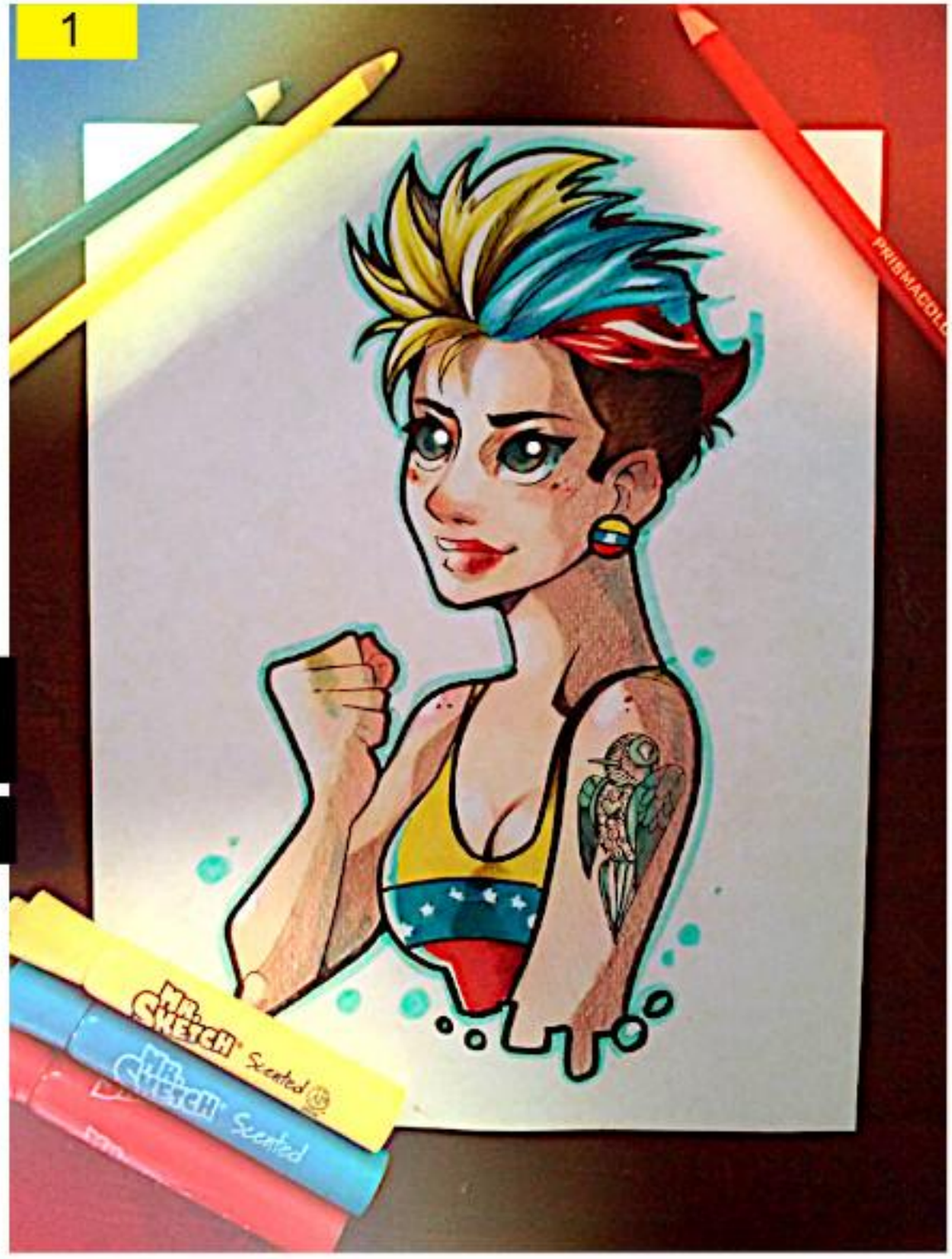
2

3

1 - "Salchidoggy" (2024), de Ache Roja.

2 - "Chica combatiente (Fight Girl), de Lord Wilhellm.

3 - "Miss Venezuela Sthefany Gutierrez" (2020), de Aleyellow.



1 - **"Venezuelan girl"** (2016), de **Ferj-117**. Fuente: Devianart

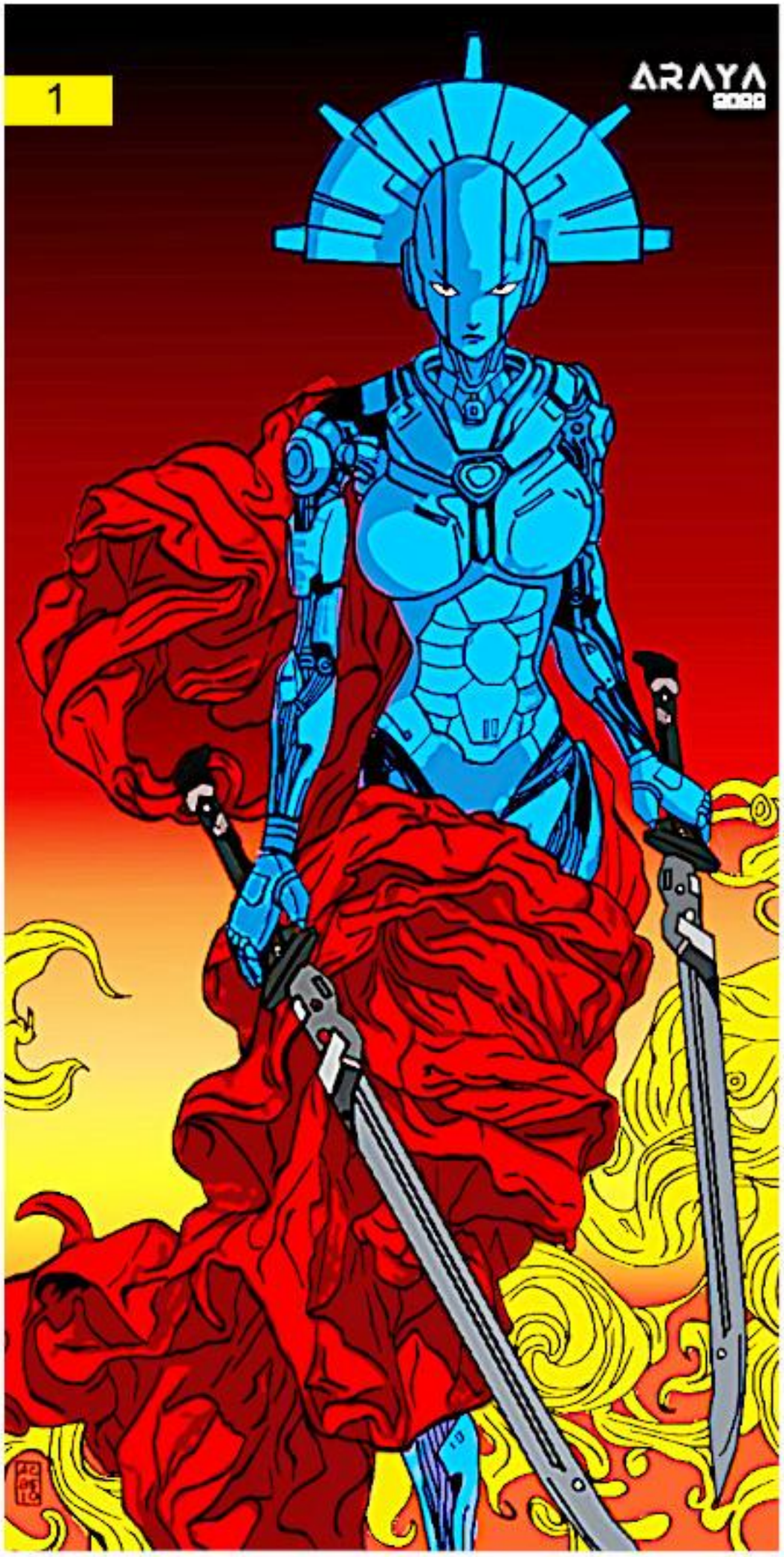
2 - **"Peace for them. Vol # 1"** (2020), de **Gilberto Lopez - BigGil**. Fuente: Behance.

GALERÍA HALLACO VOLANTES

1- Volante promocionando el cómic **"Canción de Samir"** (2020), escrito e ilustrado por **Larissa Rivero**, publicada en el portal surcoreano **Webtoon**.

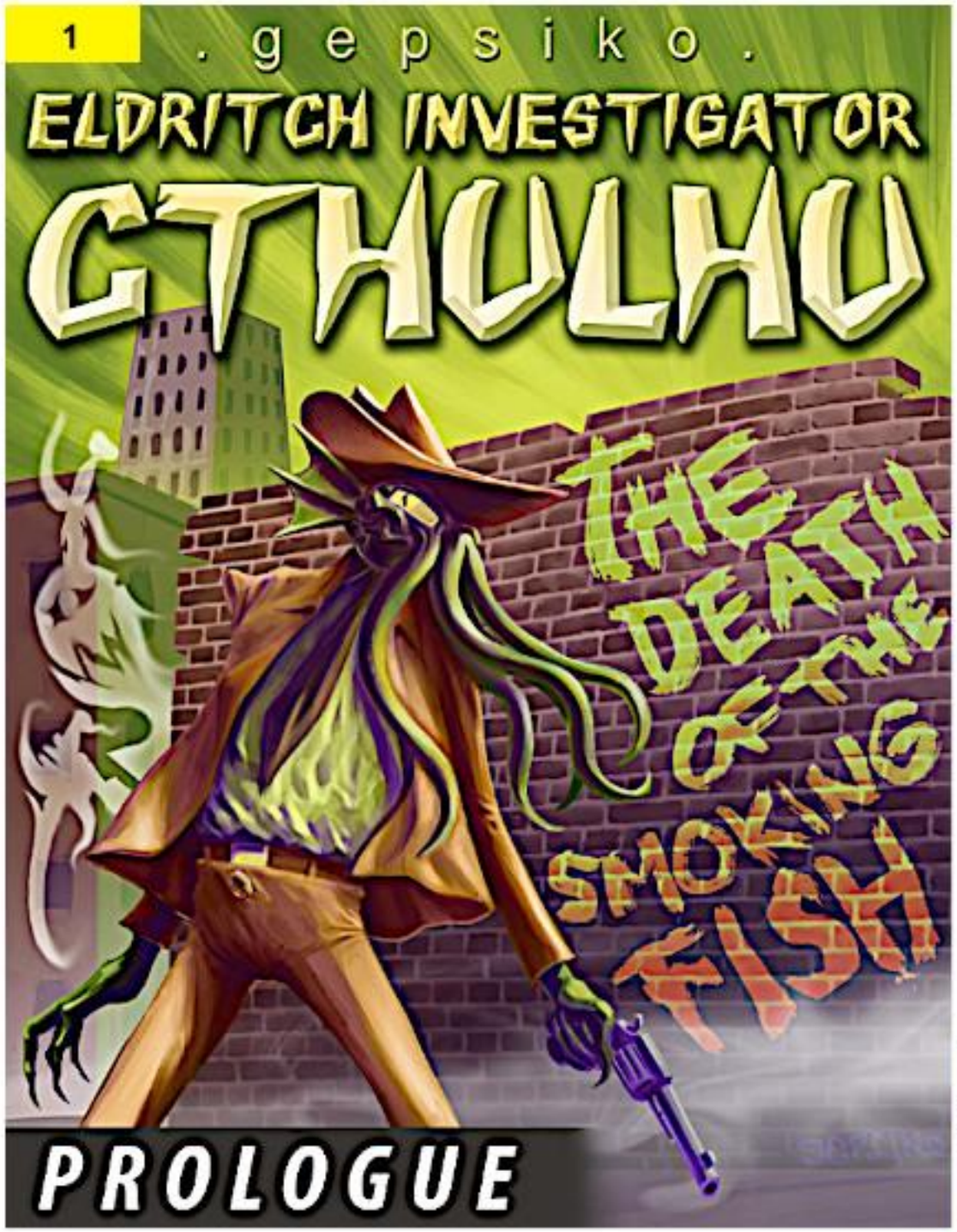
2- Volante promocionando la obra **Étnica Antología de Historietas Latinoamericanas. Volumen 3** (2013), editada por **Edixon Rodriguez**.

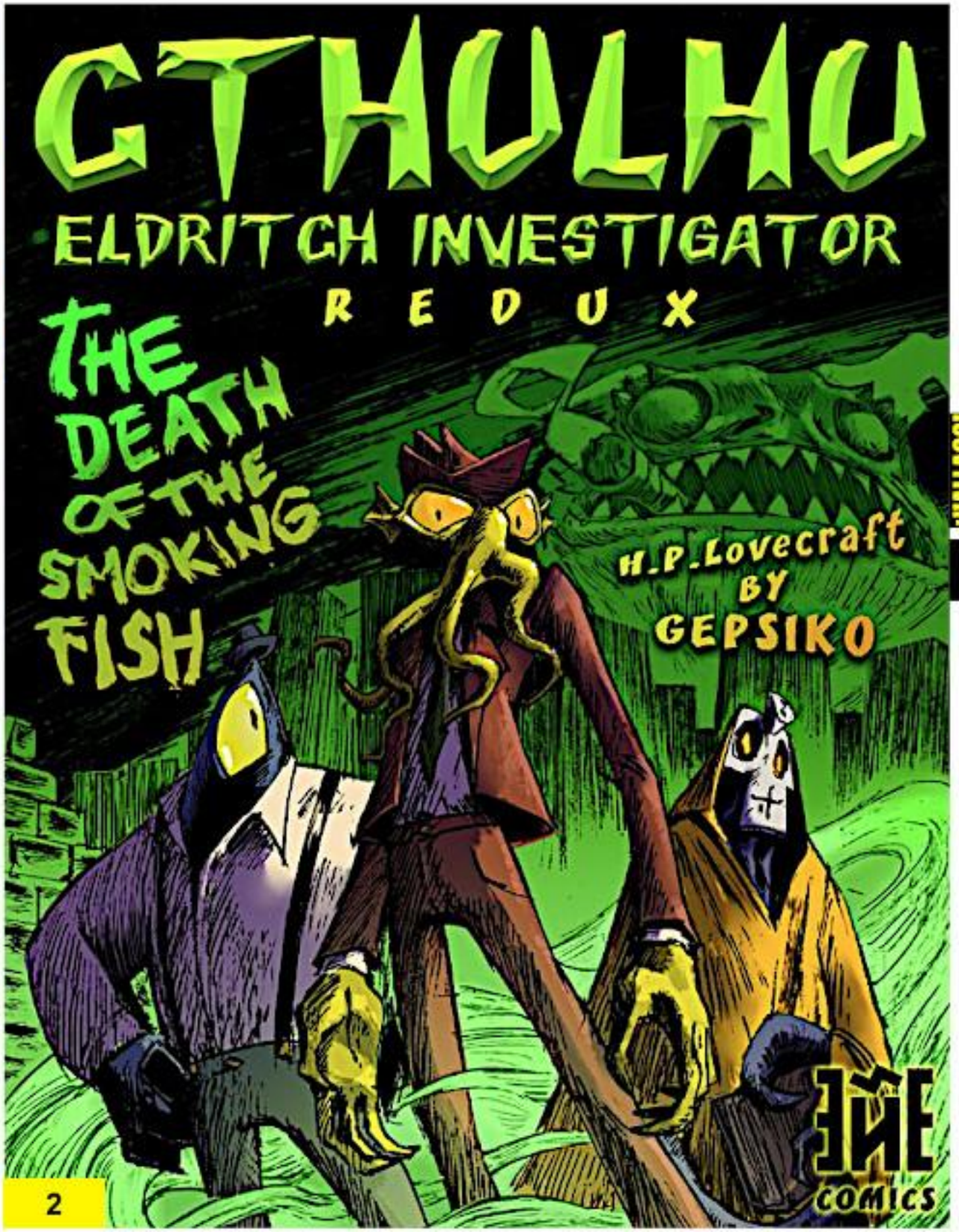
GALERÍA HALLACO



1 - **"Araya 2099. Salvapantalla de teléfono"** (2024), de **Acasio.**

2 - **"Una luz en la oscuridad"** (1991), de **Osterman Velásquez.**





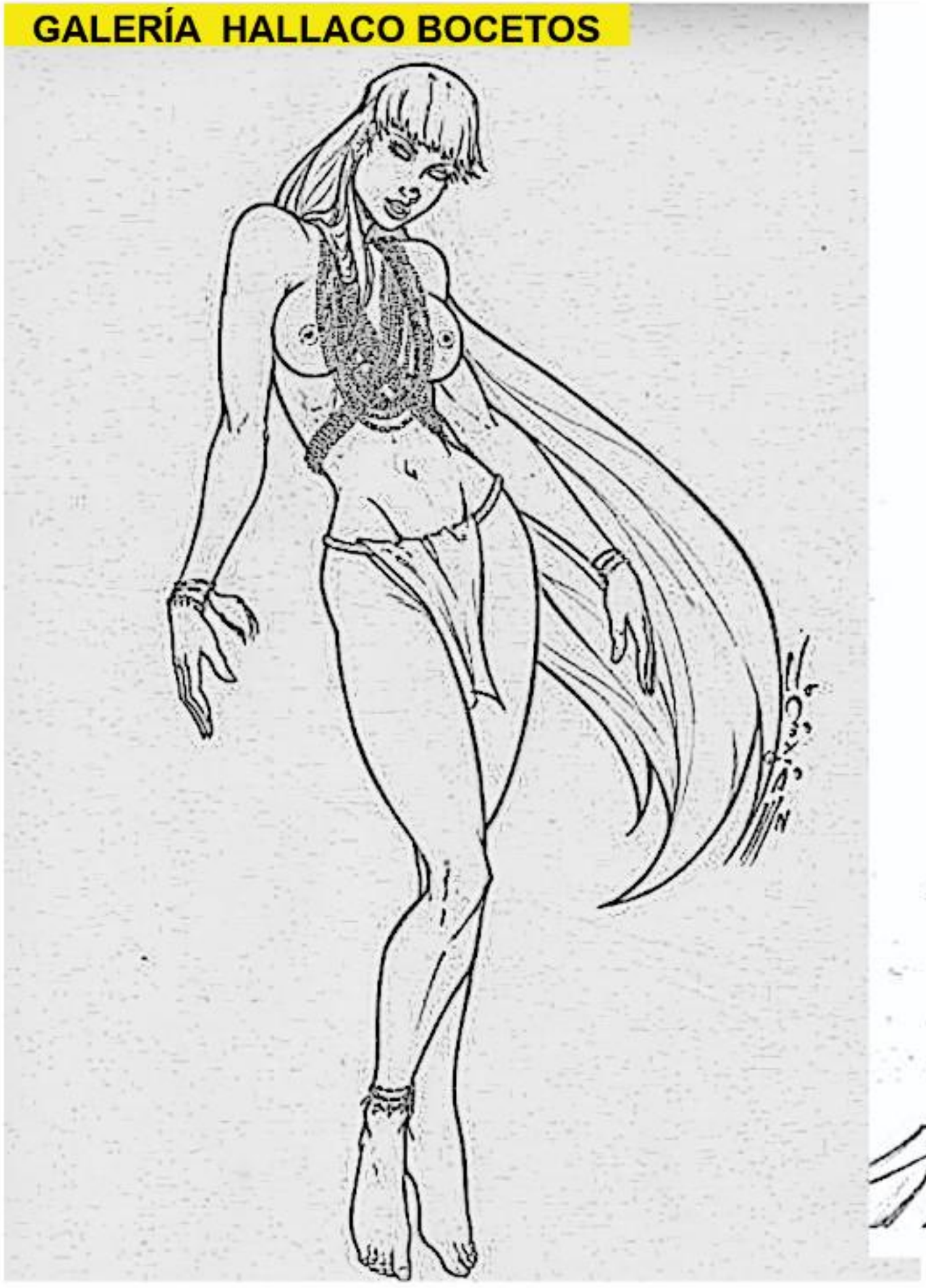
1- Portada cómic **Cthulhu Eldritch Investigador. La Muerte del Pez humeante. Prólogo** (2015), ilustrado por **Gabriel Patiño -Gepsiko.**

2- Portada cómic **Cthulhu Eldritch Investigador. Redux. La Muerte del Pez humeante** (2018), ilustrado por **Gabriel Patiño -Gepsiko.**

Dermis Tatú (2022), por Pedro Hernández.

"Descarga (otrora Centella)" (2023), de Omar Cruz.
Ilustración fanart basado en el personaje gráfico de J.J. Brusco.

GALERÍA HALLACO BOCETOS



Boceto diseño del personaje María Lionza, ilustrado por Edixón Rodríguez, para su cómic de nombre homónimo María Lionza (2000).

PALEOFAUNA DE VENEZUELA

TACHIRAPTOR

GGP

Tiempo

JURÁSICO

Lugar

TÁCHIRA

Tamaño

+1,50 M

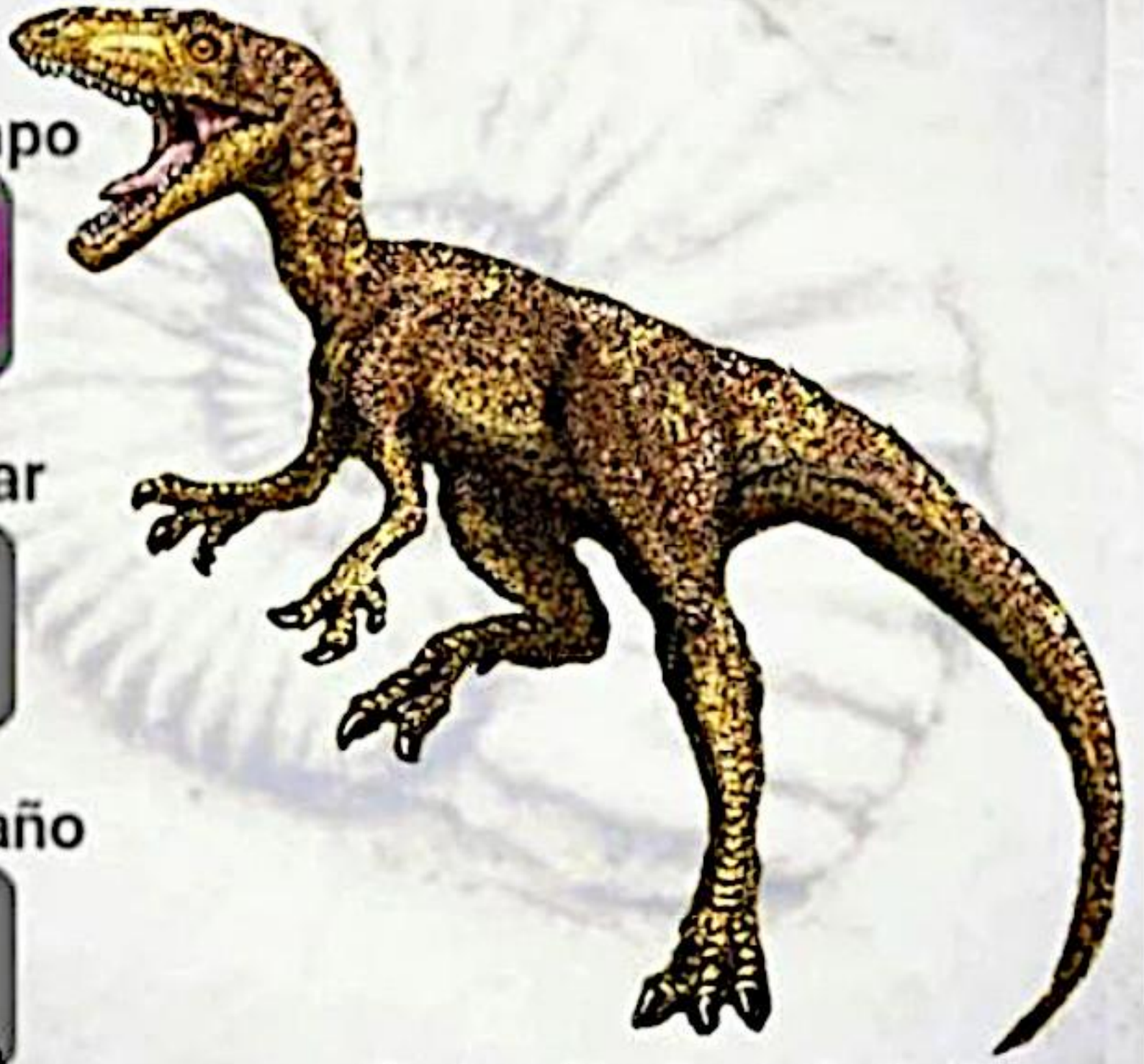
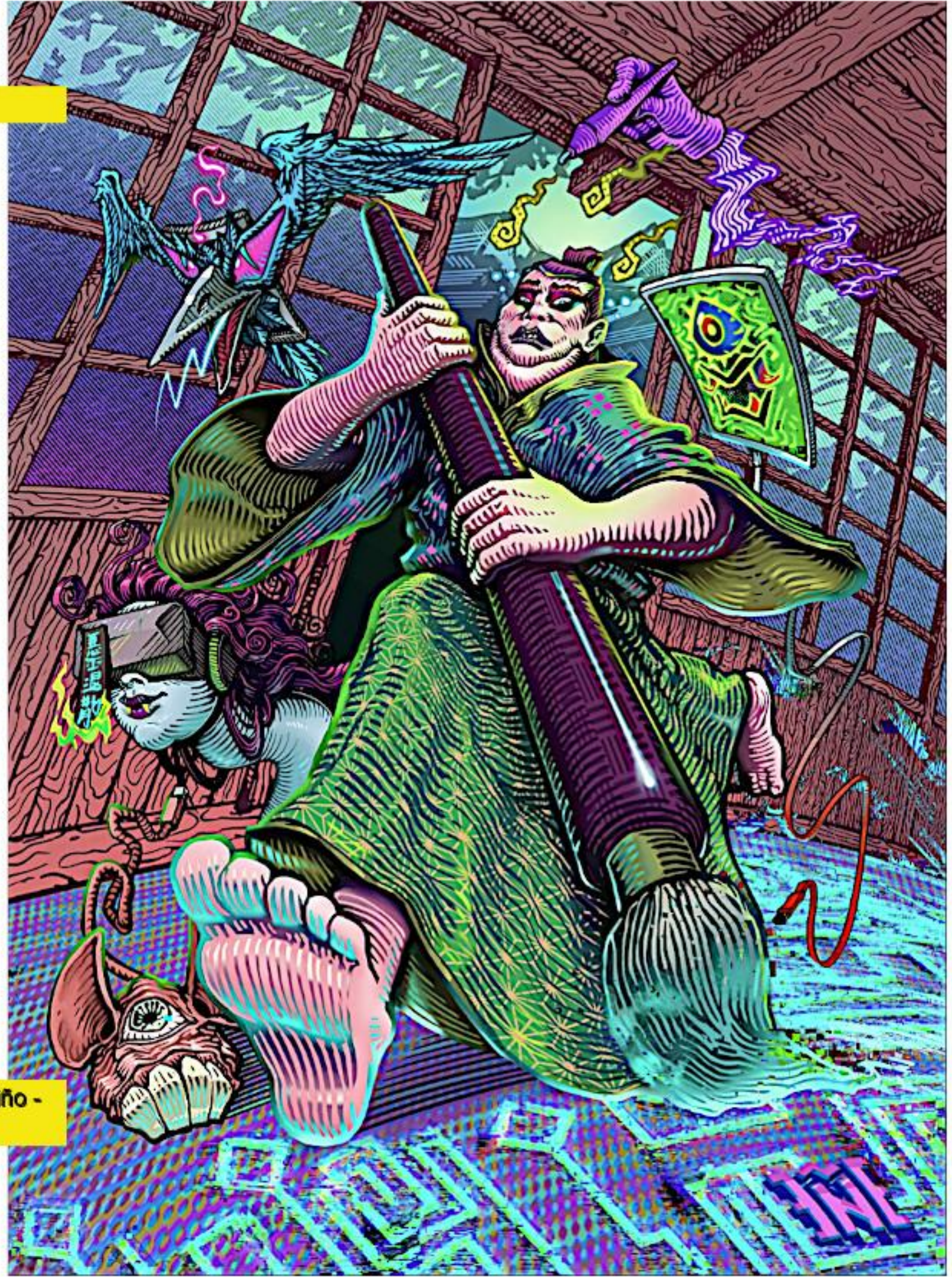


Ilustración Gerardo Guillen

GALERÍA HALLACO



Miedo al arte digital (2023), de Gabriel Patiño - EÑE.

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.

"Aswed DTS".
Fuente: Arte de calle Venezuela. Facebook.

REVISTA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

ESTADO FALCÓN, VENEZUELA.
2024